ソニックアドベンチャー究極MAP攻略／シェンムー／MARVELvs.CAPCOM
平成9年2月28日第三種郵便物認可 1999年1月29日(隔週金曜日発行)第4巻第2号通巻47号
1999 1/29 定価550YEN
電撃
ドリームキャスト
Dreamcast
VOL.4
©SEGA 1998
特集
ドリームキャストの大予言
好評連載
ドリームキャストの基礎知識
バーチャファイター3tb
セヴンスクロス
戦国TURB
インカミング
ゴジラ・ジェネレーションズ
ノエル3
電撃攻略
特報
神機世界エヴォリューション
セガラリー2
シェンムー
北へ。
MARVELvs.CAPCOM
エアロダンシング
パワーストーン
デバイスレイン
ソニックアドベンチャー
究極MAP攻略
絶対役立つ！ 電撃だけの徹底攻略第2弾！

電撃Dreamcast VOL.4
平成9年2月28日第三種郵便物認可
1999年1月29日（隔週金曜日発行）第4巻第2号通巻47号
発行人／塚田正晃 編集人／長谷川真
発行 メディアワークス 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5226／編集
発売 角川書店 〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価550円 本体524円
T1124565010553
©Media Works 1999 印刷／大日本印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24565-1/29

ソニックアドベンチャー究極MAP攻略／シェンムー／MARVELvs.CAPCOM
平成9年2月28日第三種郵便物認可 1999年1月29日(隔週金曜日発行)第4巻第2号通巻47号
1999 1/29 定価550YEN
電撃
ドリームキャスト
Dreamcast
VOL.4
©SEGA 1998
特集
ドリームキャストの大予言
好評連載
ドリームキャストの基礎知識
バーチャファイター3tb
セヴンスクロス
戦国TURB
インカミング
ゴジラ・ジェネレーションズ
ノエル3
電撃攻略
特報
神機世界エヴォリューション
セガラリー2
シェンムー
北へ。
MARVELvs.CAPCOM
エアロダンシング
パワーストーン
デバイスレイン
ソニックアドベンチャー
究極MAP攻略
絶対役立つ！ 電撃だけの徹底攻略第2弾！
発行：メディアワークス

1999年1月14日（木）発売　希望小売価格 5,800円（税別）

戦国TURB　予約キャンペーン申し込み用紙

お名前:　　　　年齢:　　才　性別: 男 女

住所: 〒

電話番号:

＊予約してお店の人に店印名を押してもらってください。

＊販売店様にお願い。こちらに予約印を押してください。

＊ 写真はイメージです。実際とは異なる場合があります。

"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

お問い合わせ
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)

予約キャンペーン

どうせ買うなら予約しよう！

応募方法

1. 左の申し込み用紙に必要事項を明記してください。
2. お近くのゲームショップで、予約確認の店名印を押してもらってください。
3. 商品に同封されているアンケートはがきに申し込み用紙を貼って送ってください。

抽選で10, 000名様に戦国TURB特製「パスホルダー」をプレゼント

応募締め切り　1999年1月31日（当日消印有効）

＊申し込み用紙はコピーを使用してください。店名印を押してもらうのを忘れないでください。

＊ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/

Internet NO. 1101　（アイタイ）
ホームページへ簡単に番号だけでアクセスできる
インターネット番号を採用しています。
インターネット番号の詳細については
http://www.hatch.co.jp/へ

電撃 ドリームキャスト Dreamcast
VOL.4目次
CONTENTS
(1999年1月29日発行)

▶攻略・新作目次は次ページに!

●表紙イラスト／セガラリー2
●ロゴワーク／朝倉哲也
●表紙デザイン／グァバ盛岡
●表紙製版／松日楽俊次(大日本印刷)

●本誌中の略号●

ACT ……アクション
AVG ……アドベンチャー
FTG ……格闘
PZL ……パズル
RCG ……レーシング
STG ……シューティング
RPG ……ロールプレイング
A・RPG ……アクション・ロールプレイング
S・RPG ……シミュレーション・ロールプレイング
SLG ……シミュレーション
SPT ……スポーツ
ETC ……その他

AS ……アーケードスティック
RC ……レーシングコントローラ
TC ……釣りコントローラ

使用ブロック数 …セーブに使用するブロック数
VM連動 ……バックアップとして使用できるだけでなく、何らかの形でDC本体とビジュアルメモリが連動するという意味です。

●広告目次●

非日常が、起動する。

微かな振動とともにオーギュメントが起動する。
街が、仲間が、そして君自身が実体を失っていく。
すべてが不安定なSC空間では、
通常兵器なんて役に立ちはしない。
頼れるのは、この次世代兵器オーギュメントだけ。
詳しい仕組みなんて君にはわからない。
ただ、光輝くオーパスをコア・ブレインにセットして
たたきつけるだけだ。

奪われた明日を、取り戻せ。

デバイスレイン DEVICEREIGN

アドベンチャーSLG

2月25日発売予定 予価 5,800円（税別）

予約キャンペーン実施中！ 1／15まで当日消印有効

この広告についている予約券に必要事項を記入して、お近くのゲームショップで「DEVICEREIGN」を期間中に予約して、ご応募すると先着で10,000名様に「デバイスレイン キャラクター ポストカードセット」が当たります。

応募方法 官製ハガキに予約をしたお店の認証を押した予約券の控え（スタンプ台紙）を貼って、あなたの住所・氏名・電話番号・年齢・職業をご記入の上、

〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 （株）メディアワークス ソフト事業部「デバイスレイン予約キャンペーン」係までお送り下さい。

※お店によって予約形態が異なりますので予約時にご確認ください。
※また、複数の予約をいただく時は、誠にお手数ですが、この予約券を別に入手してください。

コミック化決定!!
「電撃hp」好評発売中!!
画 楠見らんま 定価：本体900円+税

MEDIAWORKS （株）メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/

<きりとり線>

DEVICEREIGN 予約申し込み券 株式会社メディアワークス

メディアワークスゲームソフト「DEVICEREIGN」を予約します。 □PlayStation □SEGASATURN 1枚／金額 5,800円（税別）
※予約される機種に必ず印しを付けて下さい。

ふりがな
お名前　　　TEL.（　　）

ご住所 〒

この予約申し込み券に必要事項を書き込み、お近くのゲームソフト取扱店にお持ち下さい。

DEVICEREIGN スタンプ台紙

□PlayStation □SEGASATURN
※予約される機種に必ず印しを付けて下さい。

STAMP

▲ここにショップの承認印を押して下さい

CONTENTS

電撃攻略

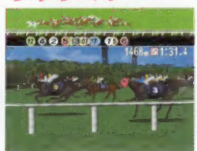
どこよりも深い!!
業界No.1の電撃式攻略!!

▲バーチャファイター3tb

◀セヴンスクロス

新作COUNT DOWN

DC&SSソフトの
新作情報満載!!

◀ゲットバス

◀デジテル競馬新聞 マイトラックマン

▲ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.3 旅立ちの詩

好評連載

アーケード情報

読み物・他

掲載ゲームインデックス 五十音順

[SS]=サターン [AC]=アーケード
[PC]=パソコン

1999年
新年
ソニック
アドベンチャー
攻略スペシャル
テイルスが飛ぶ
ソニックが
走る!
ナックルズが
探す

ステージもフィールドもばっちり図解!
究極のMAP攻略

攻略スペシャルの今回は、ソニック、テイルス、ナックルズのステージを、電撃オリジナルのMAPで大攻略! この他にもA-LIFEや通信など内容盛りだくさん!!

ソニックアドベンチャー
DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●セガ ●ACT ●使用ブロック数10以上 ●VM連動

ソニック・テイルス・ナックルズのゲームの序盤を大攻略

前号では、ソニック＆テイルスのウィンディバレーまでの詳細をお届けしたが、今回は新たにナックルズを加えた、3キャラのゲーム序盤部分をおさらいを含め攻略していくぞ。ソニックとテイルスは、前号からの続きとなるカジノポリスとアイスキャップの2つのACTステージを別々に分けて攻略。そしてナックルズは、最初のステージとなるスピードハイウェイを集中的にお届けする。なお、すべてのステージ攻略には、編集部オリジナルマップがついている。自分がどこに居るのかわからなくなってしまった時などには、重宝するハズ。また、A－LIFEや気になる通信関係の情報なども紹介しているので、お楽しみに！

6キャラクターのアクションをおさらい！

SONIC ソニック・ザ・ヘッジホッグ

目的

当面の目的は、カオスエメラルド集めだが、各ステージに置いてあるカプセルを破壊して、小動物たちを救出するという目的もある。

アクション	内容
スピンアタック	丸まってジャンプ Ⓐボタン
ホーミングアタック	敵をホーミングして攻撃 ジャンプ中にⒶボタン
スピンダッシュ	力を溜め猛スピードで走る ⒷorⓍボタン
ライトスピードダッシュ ㋐	リングをホーミングしながらダッシュ ⒷorⓍボタンを押し続け離す
ライトスピンアタック ㋐	敵をホーミングしながらダッシュ ⒷorⓍボタンを押し続け離す

TAILS マイルス"テイルス"パウアー

目的

ステージクリアの目的は、ソニックよりも早く目的地に到達すること。だが、ステージによっては、カオスエメラルドの獲得が目的になることもあるぞ。

アクション	内容
プロペラ飛行	空中を飛ぶ ジャンプ中にⒶボタン
シッポ回転攻撃	周囲360度にいる敵を攻撃 ⒷorⓍボタン
連続シッポ回転攻撃 ㋐	連続してシッポ回転攻撃 ⒷorⒶボタンを押し続ける

KNUCKLES ナックルズ・ザ・エキドゥナ

目的

バラバラに散らばった、マスターエメラルドのカケラをすべて集めるのだ！

アクション	内容
滑空飛行	高い場所から滑空 ジャンプ中にⒶボタン
カベの登り	カベを登る 正面からカベに衝突する
パンチ攻撃	でかい拳で敵にパンチ ⒷorⓍボタン
穴掘り ㋐	地面を掘る Ⓐ＋Ⓑまたは Ⓧボタン同時押し

AMY エミー・ローズ

目的

迫り来るエッグマンのロボット"ZERO"から逃げて、風船につかまる。

アクション	内容
ハンマー攻撃	ハンマーで敵を攻撃 ⒷorⓍボタン
ハンマージャンプ	通常より高くジャンプ 走行中にⒷorⓍボタン
ジャンプアタック	空中回転しながらハンマー攻撃 ジャンプ中にⒷorⓍボタン
回転ハンマー ㋐	360度にハンマー攻撃 ⒷまたはⓍボタン＋アナログ方向キー

E-102"γ" E－102"ガンマ"

目的

時間制限以内に、ゴール地点にいるターゲットを破壊することが目的。

アクション	内容
照準レーザー	ロックオンして敵をレーザー攻撃 ⒷorⓍボタン
ガン発射	ロックオンして敵をガン攻撃 ⒷorⓍボタンを押し続け離す
変型	型を変えて走行 アナログ方向キー
ホバーリング ㋐	ホバーリング飛行 ジャンプ中にⒶボタン押しっぱなし

BIG ビッグ・ザ・キャット

目的

カオスエメラルドを飲みこんだ親友のカエルを、自慢の釣り竿とルアーで釣り上げるのが、ステージクリアの目的だ。カエル以外にも、魚などを釣ることができるぞ。

アクション	内容
力持ち	物を持つ、動かす ⒷorⓍボタン
キャスト	ルアーを投げる場所が表示 ⒷorⓍボタン押しっぱなし
水平移動 ㋐	水に入ると浮く オート

※表内の㋐は、レベルアップアイテム入手後に使えるようになるアクションです。

ソニック&テイルスのミスティックルーインまでの流れ

ここでは、前号で攻略したソニックとテイルスのミスティックルーインまでのゲームの流れをおさらいするぞ。その前にまず、ゲームの全体的な説明をしよう。基本的なストーリーは、ADVフィールドを中心に展開していく。色々な人と話し、歩き回り、情報を集めACTステージへの入り口を探すのだ。そしてACTステージをクリアして戻ってくると、新たなイベントが発生しストーリーが進む。これを繰り返しながら、エンディングへと向かっていくのだ。

▼フィールドでキーアイテムや情報を探し、ACTステージへ。

▲各ステージごとに設定されている目的を達成して、ゴールへ向かえ。

▼戻ってくると、ストーリーに進展が、新たなイベントが発生するぞ

STATION SQUARE ステーションスクエア
すべてを包括する超近代都市

BOSS 運命的な出会い CAOS 0

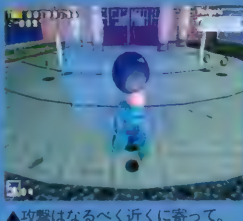
▶上空からも手を伸ばして攻撃してくる。この時は…。

ステーションスクエアの一角で、警察に包囲されている怪物。ヤツこそがDr.エッグマンが復活させた"液状生命体カオス"であった。こいつはカオスエメラルドを取りこむと、姿を変えながらパワーアップしていくのだ。

カオス0の攻撃は、腕伸ばし攻撃と回転攻撃の2つ。攻撃範囲が広く、スピードも速いため、ステージ上を常に動き回って対応しよう。

◀たえず動き回って、同じ場所にいないようにしよう。

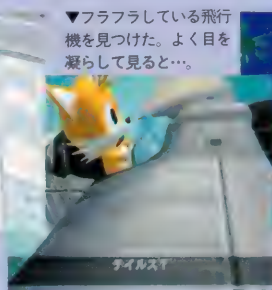
TECHNICAL ADVICE いきなりの強敵にはホーミングアタックで!

カオス戦でもっとも有効な攻撃は、正面からのホーミングアタックだ。コツとしては、ジャンプを垂直にしてアナログ方向キーをニュートラルにすること。

▲攻撃はなるべく近くに寄って。

▼液状の時は攻撃が当たらない。

ホテルのプールサイドでくつろいでいると…

カオス0との死闘を終えたソニックは、ホテルのプールサイドでくつろいでいた。すると、上空をフラフラ飛んでいる飛行機を発見。中には、なんとテイルスの姿が! その後、飛行機は、エメラルドコーストの方へと消えていった。

▲プールサイドに寝そべり、昨夜の怪物のことを考えるソニック。その時!

▼フラフラしている飛行機を見つけた。よく目を凝らして見ると…。

▲操縦席にテイルスの姿を発見! そして飛行機はエメラルドコーストに墜落したのだった。

CHECK POINT 迫り来る巨大なシャチを全速力で振りきるのだ!

巨大シャチの猛追から逃げるためには、側に設置してあるダッシュパネルを踏んでいくことが絶対必要だ。基本的には、1つめのダッシュパネルを踏めば、ソニックが勝手に走り出して簡単に逃げ切ることができるぞ。

▲ダッシュパネルに乗った後は、アナログ方向キーを上に入れておこう。

白い砂浜、紺碧の海! エメラルドコーストへ

ゴール地点にいるテイルスを救出せよ!

エメラルドコーストは、紺碧の海と光輝く太陽が眩しい海辺が舞台だ。ステージ内は、スプリングなどのギミックを使って進んだり、洞窟の中のループを使って駆け回るなど、なかなかバラエティに富んでいる。ここは1番初めのステージとあって、それほど難しくはない。操作に慣れるつもりでプレイするといいだろう。ゴール地点には、テイルスが待っているぞ!

▲打ち寄せる波、そしてヤシの木。南国にいる気分。

▼ゴールでは、落ちた飛行機と共にテイルスが待っている。

CHECK POINT 2つの通路を使い分けろ!

洞窟内の巨大な滝がある場所を通ると、上下に入り口が分かれている地点がある。上の通路は近道になり、しかも1UPまで入手できる。下の通路は、アメンボなどの敵がいるが、動物集めに向いているぞ。

▲▶上の通路の中にあるダッシュパネルに乗れば、自動的に1UPを取ることができるのだ。

MYSTIC RUIN

ミスティックルーイン

深いジャングルに囲まれた辺境の地

カオスエメラルドを求めて
ミスティックルーインへ

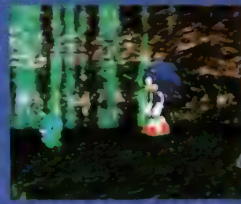
ミスティックルーインは、そびえ立つ岩山と絶壁の海岸という、厳しい自然に囲まれたADVフィールドだ。到着後にテイルスの工房へ向かうとすぐに、Dr.エッグマンとの戦闘に。ここでは、アイテムを使ってACTステージへと移動するイベントもある。

▲フィールドには、滝や池、岩石など、自然の障害物がいっぱい。

◀ACTステージへ移動するために、このような装置を使うことも。

CHECK POINT トロッコに乗ってチャオガーデンへ

見張り番のサルがいる洞窟の中にあるトロッコに乗ると、チャオガーデンに移動することができる。ここは、滝やヤシの木などがあり、室内にあるステーションスクエアのものよりも自然にあふれた作りになっているのだ。

▲[illegible]

BOSS シリーズ通しての宿敵
Dr.EGGMAN登場

「ソニック」シリーズを通して、ソニックたちの邪魔をしてきたDr.エッグマン。今回もエッグホーネットに乗り、早々と登場してくる。エッグマンの攻撃方法は、ミサイル攻撃とドリル攻撃の2つ。ドリル攻撃をかわして、反撃チャンスを狙え！

▲野望のためにカオスエメラルドを集めるDr.エッグマン。エメラルドをよこせと言ってくるぞ。

◀ドリル攻撃がくるまでは、ステージ上を動き回って逃げよう。

TECHNICAL ADVICE ドリルを待ってから攻撃しよう

▲この時が攻撃のチャンスだ!!

エッグホーネットはドリル攻撃をかわすと、地面に突き刺さる形になる。この時が攻撃のタイミング。ソニックならば、ホーミングアタック連打で。テイルスの場合は、垂直ジャンプでダメージを与えていこう。

テイルスの工房の前で緑色の石を発見!!

▲緑色の石を持つと、これがカギだというメッセージが表示される。

▼装置の前で投げたり、置いたりすると、自動的に装置へ吸い寄せられる。

エッグホーネットとの戦闘を終えた後、テイルスの工房の入り口に移動すると緑色をした石があるはず。これが、ACTステージのウィンディバレーに行くためのカギだ。この石を、洞窟内の風が下から吹き上げる場所に持っていき、緑色の装置の前に置くと、ACTステージへの道が開けるぞ。

CHECK POINT 石をなくした場合は？

緑色の石をあやまって外に投げたり、なくしてしまった場合はどうする？ あせらずにテイルスの工房の前に戻ろう。もとの場所に石が復活しているぞ。

◀[illegible]

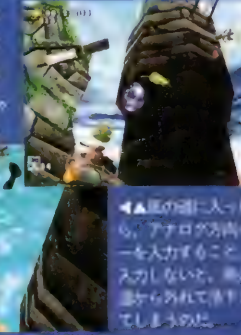
風の吹き荒れる峡谷
ウィンディバレーへ

このステージでの目的は、カオスエメラルドを獲得することだ。ステージ中には、風を利用したギミックやトランポリンなど、さまざまな仕掛けが満載。風との付き合い方に慣れるのがポイント。

▼▶フワフワ飛べて気持ちいいけど、トリッキーな仕掛けもいっぱい。途中では、竜巻の中を探検することもあるぞ。

CHECK POINT 途切れた通路も通ることができる

一見、道のない崖のような場所が各所にあり、先に進むかどうか迷うはず。だが、勇気を出して踏み出してみよう。猛烈な風がソニックたちを先へ導いてくれるぞ。この際、アナログ方向キーを上に入力しておくと、落下を防ぐことができる。

◀▲風の道に入ったら、アナログ方向キーを入力すること。入力しないと、風の道から外れて落下してしまうのだ。

ソニック＆テイルスを待つ次なるステージは…P14！

電撃オリジナルMAP攻略

STATION SQUARE MAP ステーションスクエア

① エメラルドコーストへ

ここがエメラルドコーストへの入り口。オープニングデモが終わると、移動することができる。他のキャラで来てみると、入り口に扉が出現して、エメラルドコーストへ入ることができなくなっているのだ。

② 地下道

ゲーム開始直後から、入ることができる。ここには、アイテムが落ちていることがあるのだ。ただし、ソニックのレベルアップアイテムはここにはないので注意。ちなみにテイルスなら、上の穴に入ることが可能。

③ 下水道へ通じる穴

この中に入ると、ソニックのレベルアップアイテムである「ライトシューズ」を入手できる。他のキャラでも入ることができるが、穴の上に車が止まっていることもある。その場合は、力持ちのビッグ以外では入ることができないのだ。

④ お店

この店の裏口は、③の下水道へ通じる穴の出口になっている。緑色のチャオのタマゴが置かれているが、下の台に仕掛けがあり、持ち出せない。一度店の外に出て、市役所の庭にある石を運んで来て、すり代えるのだ。

⑤ カジノポリスへ

ここがカジノポリスへの入り口だ。だが、入り口が故障しているため、普通に入ることができない。ライトスピードダッシュで、屋根の部分に設置されているスイッチを押すのだ。

⑥ 路地裏

カジノポリスをクリアすると、この場所に氷の石が置かれる。これは、アイスキャップへ入るためのカギだ。これを持ってミスティックルーインに行くと、新しい道が開かれるぞ。

MYSTIC RUIN MAP ミスティックルーイン

① テイルスの工房

この場所では、エッグホーネット戦がおこなわれる。戦いが終わると、テイルスの工房の前に緑色の石が置かれているぞ。これを持ってウィンディバレーの入り口の洞窟へ向かうのだ！

② ウィンディバレーへ

ここがウィンディバレーの入り口だ。吹き荒れる風の横には、緑色の装置がある。装置の近くにテイルスの工房の前で入手した風の石を置くと、ウィンディバレーへの道が開くのだ。

③ アイスキャップへ

カジノポリスをクリアして、路地裏にある氷の石を持ってくると、崖が崩れ始めて通路が登場する。ここにはアイスキャップへの入り口があり、氷の石を使えば進むことができるのだ。

④ 滝つぼ前

アイスキャップをクリアして、この場所にくると、ナックルズが登場する。そして、いきなり対決シーンへ。ナックルズに勝つと、続いてカオス４と対決することになるぞ。

アクションステージ3

CASINOPOLIS カジノポリス

ウィンディバレー後に行くことになるステージ。ここにはカジノの名にふさわしい、ギャンブル性の高いギミックが多数用意されているのだ。マップを使って徹底攻略していこう。

SONIC編

リングを400枚以上集めよう

ここでの目的は、金庫の中にあるカオスエメラルドを獲得することだ。だが、400枚以上のリングを集めないと、置いてある場所にたどり着くことができない。そこで、ここではリングを集めるのに有効な、2種類のピンボールについて詳しく攻略していくぞ。また、ステージ内を把握しやすいマップも掲載しているので、迷うことなく目的の場所に行けるはずだ。

◀カオスエメラルドを獲るために、リングを稼げ！

注目 スロットの台に体当たりしてみよう

▲これで稼いでからピンボールへ移動しよう。

ステージの各所に置いてあるスロット台（中央部分を除く）に体当たりすると、リングが放出されるのだ。獲得できるのは1度だけだが、ピンボールなどを遊んだ後なら、再び獲ることができる。

CASINO POLIS MAP カジノポリス

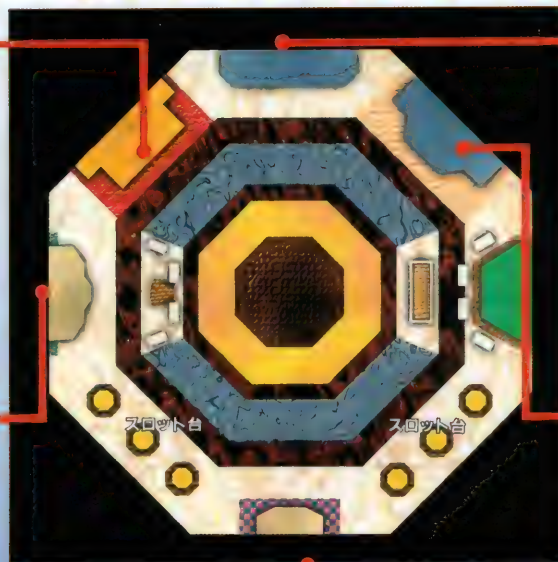
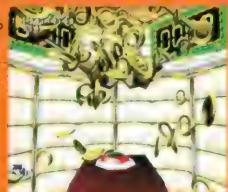
スロットピンボール

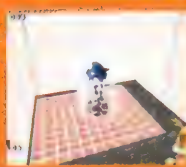
スロットピンボールは、台の中央にドラムロールがついている。マークがそろうと、それに応じたさまざまな変化が起こる。詳しい内容は、右のページを参考にしてほしい。

◀スロット以外にも、アイテムボックスルームに移動することがあるぞ。

金庫

カオスエメラルドが落ちている場所がここだ。リングを集めたら、中央部分のスイッチに乗る。すると、マジックハンドが出てきて、獲得したリングをルーム内に放出させられるのだ。なお、400枚で満杯になる。

▶マジックハンドが出てきたら、その場でじっとしていること。

シャワールーム

罰ゲームの地下道の出口が、この場所だ。この中のシャワー室に入ると、自動的に水（お湯？）が出てきて、体についた汚れを落とすことができる？

インフォメーション

リングを100枚以上獲得した状態で、ピンボールを終了すると、ここに落ちてくる。ステージ内を移動する時には、ここを中心にして動くと周りの配置などを把握しやすい。

▶インフォメーション内には、カジノポリスの地図が表示されている。

カードピンボール

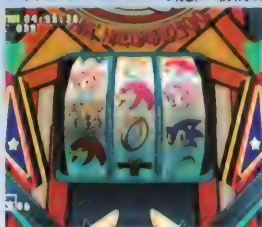
カードピンボールの台の上には、カードが配置されている。ボールを当てると、そのカードを獲得したことになり、5枚集まった時に役ができていると、その役に応じたリング数を得ることができるのだ。

◀右上の扉にボールが通ると、カードだらけの裏面に突入するぞ。

リング集めに有効なピンボールを活用せよ！

ステージ上に設置されているスロット台でリングを稼いでも、400枚には到底近づけない。やはり、一度に大量のリングを集めるためには、ピンボールで稼ぐのが一番だ。そこで、ここではスロット＆カード両方のピンボールを攻略していくぞ。各ピンボールには特殊な設定があり、これを理解していると獲得できるリング数にも多少影響がある。素早くリングを集めるためにも、ここを読み漏らさないように！

スロットピンボール
スロットポイントを狙え！

ドラムロールの上にあるポイントにボールを入れると、ドラムロールが回りスロットのチャンスになる。このスロットだが、なんと目押しすることが可能。最初は難しいが、ロールの回転に合わせて、目を上から下にリズムよく動かしていくようにすれば、多少ロールの回転についていけるようになるはずだ。

◀ソニックのマークが一番見えやすいぞ

CHECK POINT ボールを打ち分ける方法は？

ボールを打ち分けるポイントは、フリッパー付近にある三角のマークだ。これを目安にして打とう。スロットポイントを狙う時は、左のフリッパーは一番上のマークで、右のフリッパーの場合は一番下のマークで打つこと。

◀3つある三角のマークが[illegible]

●スロットがそろうと？●

ソニック ソニック・ザ・スピードスター
役の発動時間99秒／ボーナスリング50枚／発動中に左右のジャンプ台から真ん中を通せれば150枚

テイルス テイルススーパーキックバック
役の発動時間45秒／ボーナスリング15枚／発動中にトップレーンの左を通過するたびに30枚

ナックルズ シャイニングナックルズ
役の発動時間80秒／ボーナスリング30枚／発動中に左に当てると10枚、右通過20枚、右に当てると40枚、どこか通過で80枚×通過回数

エミー ブルーローズ・オブ・エミー
役の発動時間60秒／ボーナスリング50枚／発動中にドロップターゲットを全部倒すと30枚×回数

リング リングリングリング
役の発動時間30秒／ボーナスリング15枚／発動中に16枚のリングが上方に。全部取れば20枚

エッグマン ファイナルエッグマン
役の発動時間60秒／ボーナスリング-50枚／発動中にエッグマンがそろうと100枚

カードピンボール
カード集めは裏面で

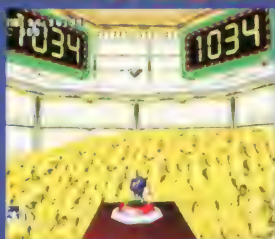
カードピンボールのメインであるカード集めは、カードが豊富に置いてある裏面でおこなうのがベストだ。だが入るためには、表面でカードを5枚以上そろえなければならない。この時、役ができていないと、右上にある扉が開かないので気をつけよう。扉にボールを入れられない人は、一度ボールを落としてリスタートさせよう。これが一番簡単な入れ方だ。また、裏面でプレイ中にボールが落ちてしまうと、表面に戻されてしまうので慎重に。

▶左上のピンク色のスイッチを全部押すと、キックバックがつく
◀裏面は、台の中央部分にカードが置いてある

●ポーカーの役と効果●

役	効果
ワンペア	ボーナスリング10枚
ツーペア	ボーナスリング20枚
スリーカード	役の発動時間30秒／ボーナスリング30枚／発動中にどこかを通過するたびに5枚×通過回数
フルハウス	役の発動時間30秒／ボーナスリング50枚／発動中に下の台のパスに乗せると10枚×通した回数
フォーカード	役の発動時間45秒／ボーナスリング70枚／発動中にドロップターゲットを全て倒すと30枚×回数
ストレート	ボーナスリング100枚

CHECK POINT リングを100枚集めると？

リングを100枚以上集めると、罰ゲームを回避できるのはもちろん、1UPにもなっている。先のことを考え、ここでチャレンジ回数を増やしておこう。なお、画面表示は999枚で止まるが、表示とは関係なくリングは増え続けていく。

▲画面表示は999枚でも、リングルームに行けばちゃんと総数が上乗せされている。

注目 リングの数が足りないと罰ゲーム

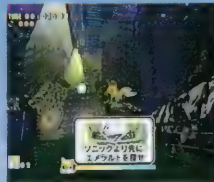
各ピンボールは、手玉を3つ持った状態でスタートする。そして、手玉が全部なくなった時、リングの数が100枚以下だと罰ゲームとして地下道に放り出されてしまうのだ。落とされた後は、出口を探して地下道内を進むことになるぞ。なお、ここの通路は、この後のテイルスの攻略マップと共通しているので、参考にして進もう。

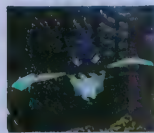
▲テイルスのゴールの部分が、地下道の出口だ。これを登るとシャワールームに出るぞ。

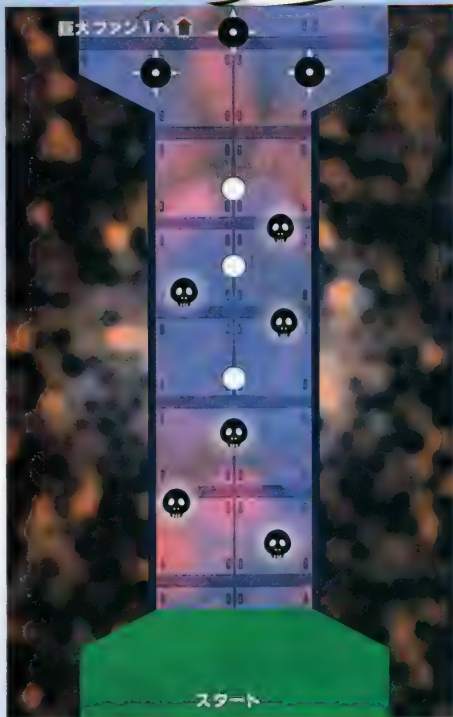
※カードピンボールの場合、ブルーチップカードを3枚取るとイデアキャプチャーの下にイデアが出現する。イデアを取るには、ナイトメア面の右フリッパーで上手く弾くとイデアキャプチャーにボールが入って、ナイツといっしょにパス上をソニックが移動。ピンボール台に戻る時にイデアパレスにイデアが置かれ、音楽が鳴る。イデアを全部そろえるとリングが300枚もらえるのだ。

TAILS編

ソニックより先にゴールへ向かえ！

テイルスのステージは、カジノポリスの地下道だ。ソニック編ではピンボールの罰ゲームの場所として登場する。ここでの目的は、ソニックよりも早くカオスエメラルドを獲得することだ。地下道の最短ルートを通らないと、勝つのは難しいぞ。ここで掲載しているマップと、攻略を参考にしつつ、ゴールを目指せ！

▲各ランクによって目的が変わるが、ここではソニックより先にゴールすることだ。

登場する敵キャラクター

スピナ

飛行型偵察ロボットで、鋭い刃を回転させて空中に浮いている。近づくと刃に当たってしまうので、なるべく遠くから攻撃することを心掛けよう。避けて通るのも手

地下道1 鉄球に注意！

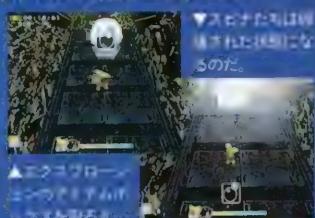
ゲームを開始すると、スタート地点でソニックが待っている。一気に差をつけるためにも、一度後ろに下がり、助走してからスタートしよう。坂を登ると、途中でスピナが襲撃してくる場所がある。ここは、右のチェックポイントを参考に。そして、一番上にたどり着くと、3つの鉄球が待ち構えている。タイミングを図るためにも、一度手前で止まろう。

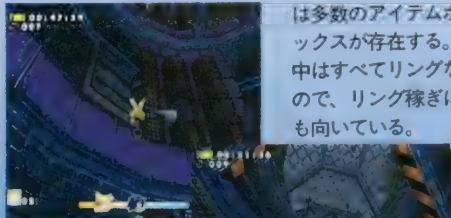
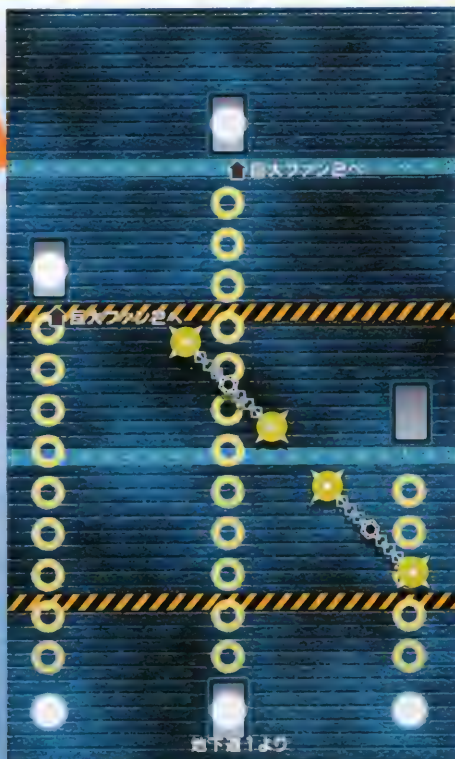
▲あわてて突っ込むと、攻撃を受けてソニックとの差が開いてしまうぞ。

CHECK POINT エクスプロージョンで敵を倒すのだっ！

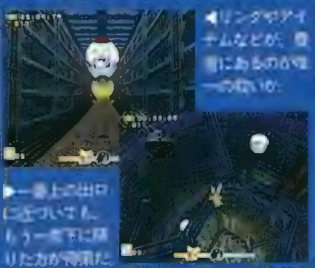
道の途中、スピナがいるポイントがある。空中にいるため、テイルスのシッポ回転攻撃では倒しづらい。そこで、スピナたちの手前にあるバクダンを入手しよう。これを取れば、アッという間に全滅できる。

▼スピナたちは[illegible]された状態になるのだ。

▲エクスプロージョンのアイテムボックスを取ると[illegible]

巨大ファン1 左のリングを目指せ！

鉄球を避けて先に進むと、そこには巨大なファンが回っている。この中に入ると、ファンの力によって上昇することが可能だ。これを利用して、カベ際にある出口に入ろう。出口は2カ所あるが、その中でもオススメなのが入り口から向かって、左側にある出口だ。ここに入るためのコツだが、左側を向くとリングが並んでいる場所がある。そのリングを取るように進めば、自動的に入ることができるぞ。なお、この中には多数のアイテムボックスが存在する。中はすべてリングなので、リング稼ぎにも向いている。

▲左側にあるアイテムボックスに向かって進むと、その上にリングが並んでいる ▶そして、風に任せて進んでいけば、巨大ファンの出口が見えるぞ

CHECK POINT 上の通路は遠回り

入り口から見て正面にあたる一番上の出口に入ると、通常は1回通るだけで次のエリアに進める通路が2度も続く。ここを通るとソニックとの差がアッという間に開き、目的を達成するのが非常に難しくなるのだ。ここには、入らないようにしよう。

◀リングやアイテムなどが、[illegible]

▶一番上の出口に近づいたら、もう一度下に降りたほうが[illegible]

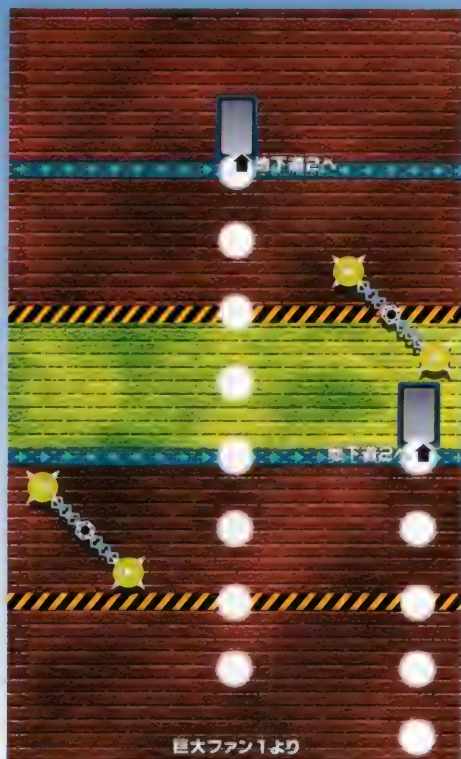
巨大ファン2
最短ルートをとれ!

ここまで来ると、ゴールまであと少し。ここでミスをすると、もう取り返しがつかないので、慎重に進むこと。さて、最短のルートだが、入り口から向かって右にある出口に入れば、一番早くゴール地点に着くことができるぞ。他の出口は遠回りになるので、入らないように気をつけること。

CHECK POINT

一番上の通路はデッドポイントだ

巨大ファン2の入り口から見て正面の出口は、通路を2回通ることになる。ここでタイムをロスすると、ソニックが先にゴールしてしまう可能性が大なのだ。絶対に入らないようにしよう。

▶ここに入ると、ゲームオーバーも同然だ

CHECK POINT

ここに入ったらすぐに右へ向かえ

この部屋に入ったら、向かって右側のリングを目指して進もう。そして、その場所で上昇すると、最短ルートの出口に入ることができるぞ。この中を進むと、途中で鉄球が通路を塞いでいる。進み方としては、通路の端にくっつきながら走るように。スムースに移動できるぞ。

▲入り口から右側にターンすると、目の前にリングが見える。ここを目指せ！

◀鉄球は通路の端、テイルスが傾くくらいのところを通るのがベストだ

地下道2
ここを抜ければゴール

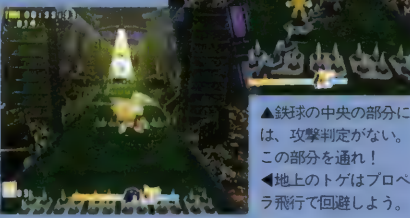
巨大ファン2を抜けると、リングがたくさん置いてある場所に着く。ここまでくれば、あとは真っ直ぐ進むだけでゴールできるぞ。だが、途中には回転する鉄球やトラップなどがあるので、プロペラ飛行で進む方がいいだろう。

▼ここにあるリングを取って、稼ぐのも1つの手だ。

▲数あるトラップを切り抜ければ、カオスエメラルドはもう目前！ 入手したも同然だ!!

注目

トラップに注意せよ

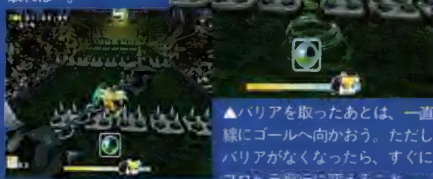
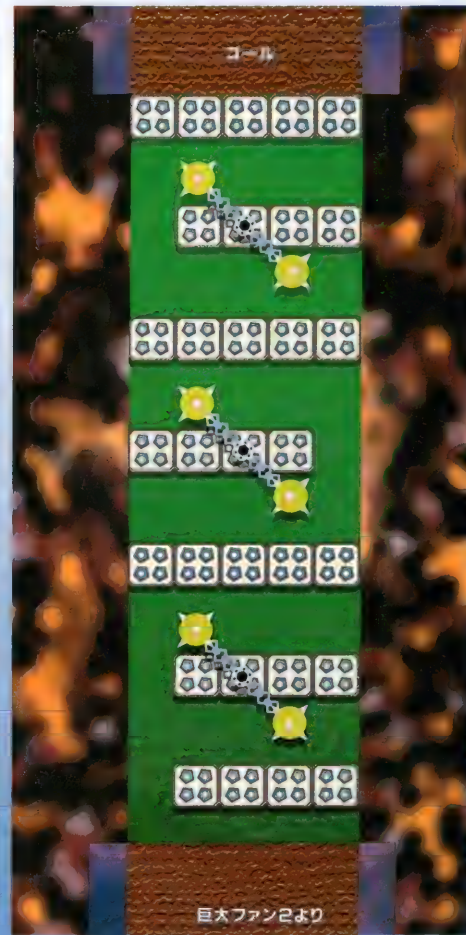
通路の途中には、地面からトゲが出てくるトラップと空中で回転する鉄球がある。この2つは歩いて避けるよりも、プロペラ飛行で避けた方が早くゴール地点へ行くことができるぞ。プロペラ飛行を上下に蛇行させると、より速く移動することが可能だ。

▲鉄球の中央の部分には、攻撃判定がない。この部分を通れ！

◀地上のトゲはプロペラ飛行で回避しよう。

CHECK POINT

鉄球をかわしてアイテムを入手しよう

空中にある鉄球の間には、バリアが置いてある。これを取りながら進めば、簡単にゴールすることができるぞ。だが、プロペラ飛行は長く飛ぶことができない。1つめの鉄球の前で長くジャンプし、2つめの鉄球の辺りで下降するように進もう。

▼空中にあるバリアを取れば…。

▲バリアを取ったあとは、一直線にゴールへ向かおう。ただし、バリアがなくなったら、すぐにプロペラ飛行に変えること

アクションステージ4

ICECAP

アイスキャップ

アイスキャップは、ミスティックルーインのガケの中にあるステージなのだ。雪山という特徴を生かしたアクションや、このステージならではのさまざまな仕掛けが用意されている。

SONIC編

雪原に眠るカオスエメラルド!

ここでのソニックの目的は、カオスエメラルドを入手することだ。このステージは前半が洞窟内の探索、後半がスノーボードに乗って雪山を下るという構成になっている。後半は、テイルスのステージとまったく同じなので、ここでは省いている。その代わり、前半の洞窟を徹底的に攻略していくぞ。

◀スノーボードに乗って雪山を下るのは、テイルスの攻略のページを参考にしてくれ。

登場する敵キャラクター

アイスボール

ソニックたちが近づくと、冷たい冷気を浴びせて凍らせようとしてくる。

ボアボア

炎を吐き出しながら攻撃してくる、巨大な芋虫のようなロボット。

スタート

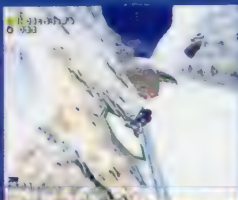
目の前は広大な雪原

ゲームを開始すると、小さな洞窟から始まる。ここにはアイスボールがいるので、小動物獲得のために倒してしまおう。そして外に出ると、一面雪景色。右のマップを見てもわかるように、あちこちにアイテムが配置されているぞ。チャレンジ回数を増やすためにも、リングやアイテムを残さず取り尽くしておこう。

◀一番上のところには、ランダムリングが2つ置いてある。ここでリングを稼いでおこう。

CHECK POINT

ジャンプパネルを使ってショートカットせよ!

ステージ下の部分にある、せり出た岩にジャンプパネルがある。岩の上の方からパネルに乗ってジャンプすると、アッという間に第2ポイントの入り口につくことができるのだ。これは、タイムアタックなどを試す時、非常に役に立つぞ。ぜひお試あれ！

▲パネルに乗ったらⒶボタン連打。コレで簡単に入り口の前へ行ける

●ギミック紹介●

スプリング

星のマークのついたスプリングは、触れるだけで次の目的地に飛ぶぞ。

▼飛べば、必ず新たな発見があるのだ。

ダッシュパネル

ダッシュパネルは、踏むだけで一気に加速する装置だ。

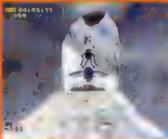
▲ダッシュパネルで、外の世界に飛び出そう！

第1ポイント
ギミックを使って進め

スタート地点からスプリングに乗ると、この第1ポイントにつく。この中には、寒い雪山ならではの〝つらら〟というギミックが登場する。これにはつかまれるので、次々に飛び移り、先へと進んでいこう。飛び移る時のコツだが、つかまっている〝つらら〟よりも、ソニックが奥にいるように見える状態で飛ぶ。そうすると、軸がズレずに飛び移れるぞ。

•ギミック紹介•

ロケット

ロケットにキャラクターが近づくと自動的につかまり、次の目的地へ行ける。

▲ロケットに触れると、第2ポイントへ。

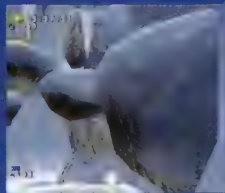
つらら

▶〝つらら〟の下には、大抵トラップが。落ちるなよ。

アイスキャップ独特のギミック。つかまって、移動することが可能だ。だが、長時間そのままだと、すべり落ちてしまう。

CHECK POINT ショートカットのポイントはここだ!

〝つらら〟のある場所で、わざとつかまらず下の足場に移動する。そして、スプリングの上にある岩場を目指してジャンプすると、出口側に移動することができるのだ。

◀[illegible]ここに移動するのだ

第2ポイント
仕掛け満載の鍾乳洞

この中に入ったら、まず右下の〝つらら〟の場所を目指そう。あとは、上の方へと進んでいくだけでOK。だが、一度足を踏み外すと、一番下まで落ちてしまうぞ。焦らずに、じっくりと進んでいくように。また、ここを出ると、後半のスノーボードが始まる(マップはテイルス編のものを参考に)。上手く滑っていけば、カオスエメラルドが見えてくるぞ。

▼カオスエメラルドは、後半のスノーボードのゴールのところに置いてあるぞ。

▲スプリングなど、各種ギミックを上手く使うのが、難関を突破する決め手なのだ!

CHECK POINT 氷の道を走り抜けろ

ステージ後半になると、スイッチを押すことで氷の道が出現する。これを使って先に進むと、ジャンプパネルのところへ行けるぞ。なお、長時間同じ場所にいると、氷が落ちて道が無くなる。気をつけて。

▶アナログ方向キーをゆっくりと入力しよう

CHECK POINT パネルを踏んで〝つらら〟を落とせ

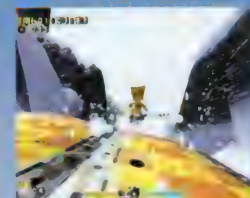
ステージ後半に登場するジャンプパネルを踏んでいくと、ステージ中央に巨大な〝つらら〟が落ちてくる。すると、自動的に外へつながる出口が開くのだ!

◀パネルで〝つらら〟を蹴らないと、出口は開かない。

TAILS編

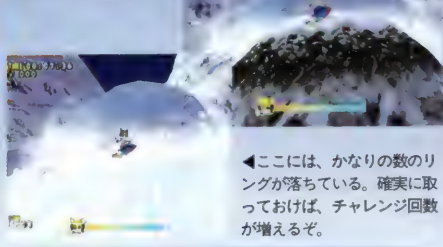
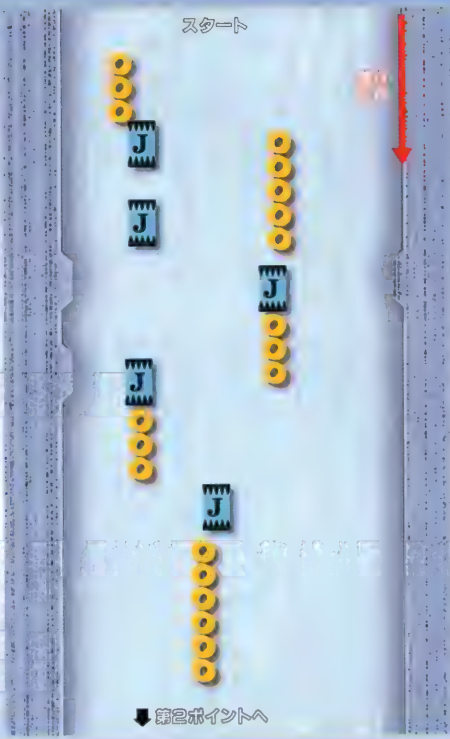
スノーボードに乗って、GO!GO!GO!

ゲームを開始すると、スノーボードに乗って雪崩から逃げる状態でスタートする。このステージのテイルスの目的は、ソニックよりも早くカオスエメラルドを獲得することだ。ここではそのことも踏まえつつ、さらにスピード＆リング獲得を目指した攻略をしていくぞ。また、もちろんマップで解説しているので、要チェック！

◀ステージ中にあるリングを、全部取るカンジで進もう。

▲スノーボードを利用したギミックにも注目だ！

第1ポイント スノボに慣れよう

第１ポイントはリング獲得以外、目立った特徴はない。ここでは、スノーボードの操作に慣れるために、さまざまな動きを試してみよう。だが、ソニックとの差が開かない程度に試すこと。また、各所にある突び出している岩に乗ると、多少スピードが落ちてしまう。なるべく避けて通るようにしよう。

▶岩に乗ってしまうと、スピードのノリがイマイチ悪くなる。右のマップを見ながら、回避しよう。

◀ここには、かなりの数のリングが落ちている。確実に取っておけば、チャレンジ回数が増えるぞ。

CHECK POINT ソニックのミスを待て！

第１ポイントの各所にある岩場は、スピードがダウンしてしまう場所。だが、これをソニックが使ってくれれば、有利になる。残念ながら、ソニックが乗るかどうかは運まかせ。

▶間違って自分が乗らないように注意すること。

第2ポイント リングを取りつつ進め

第１ポイントからダイブすると、洞窟の中を滑ることになる。この中にはリングが豊富にあり、リング数を増やすのに最適な場所だ。コース中には氷があるが、ぶつかってもスピードが落ちることはない。リングを目指して進め！

▼マップを見て、リングの場所を確認しておこう。

▲コース中にはカーブもある。落ちついて操作すること。

CHECK POINT 真っ直ぐ進むのがスピードに乗るコツ

スノーボードは、蛇行しながら進むよりも直線的に滑った方がスピードが出る。極力、曲がらないように進もう。また、カーブで曲がる時でも、なるべくエッジを利かせないこと。無理に角度をつけると、スピードがガクンと落ちてしまうぞ。

◀カベにぶつかってもスピードが落ちる。気をつけるべし。

第3ポイント ジャンプでスピードUP

洞窟を抜けると、再び外に出る。最初のカーブのところにはジャンプ台があり、これに乗るとさらにスピードがアップするぞ。続いて、左→左→中央という流れでジャンプすれば、ソニックを引き離すことも可能だ。また、最初の場所で右上にジャンプ台が見える。ここは、カベを使うと上に乗ることができるぞ。

▼最初のジャンプ台は、カベを使うことで上に乗れる。だが、2つめのジャンプ台には行けない。

▲2回めのジャンプは、この道に乗らないと飛ぶことができない。最初のジャンプ後に左へ進もう。

CHECK POINT ！のポイントでショートカットせよ

！のポイントには、真っ直ぐ進む道と左に曲がる道の2つの通路がある。ここを左に曲がると、1カーブ分ショートカットすることができるぞ。

◀▲左の通路は、カベ際にある。ぶつかるように進めば、簡単に入ることができるぞ

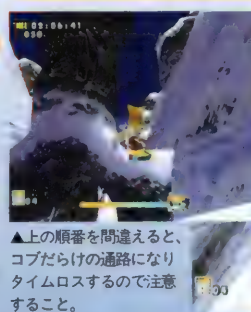
注目 ジャンプ台に乗ったらⒶボタンを押す

ジャンプ台に乗り、Ⓐボタンを押すと、アクションしながらジャンプするぞ。しかも、全くスピードが落ちないのだ。

▲普段では見られない、特別なアクションをしたらジャンプ成功の合図だ。

第4ポイント 障害物を越えてゴール!

最後の第4ポイントは、大きなジャンプ台がメインとなる。だが、ここでは失敗して下に降りてしまった時の対処法を紹介しよう。まず、最初に右側へ進路を進め、リングを獲得する。次に左へ移動して、平地を滑っていく。続いて右に方向転換し、倒れている木をかわしつつ進む。そして最後は、そのまま真っ直ぐ進みコブに乗って飛び、中央の通路のダッシュパネルを踏むのだ。この順番通りに進めば、ゴール地点に早く向かえるぞ。

▼このダッシュパネルを見逃さないようにしよう!

▲上の順番を間違えると、コブだらけの通路になりタイムロスするので注意すること。

CHECK POINT 最初のジャンプ台がカギ!

最初の大きなジャンプ台に乗ってⒶボタンを押すと、次々とジャンプ台が現れ簡単にゴール地点へ進むことができるのだ。だが最初のジャンプを逃すと、2度と乗れない。上手く乗るためにも、早めに軌道を合わせて、ジャンプ台のラインに乗ったらアナログ方向キーを離すこと。こうすれば、入力によるミスをなくすことができるぞ。

▲第3ポイントの最後のカーブ辺りから軌道を合わせて…、◀軌道上にテイルスが乗ったらアナログ方向キーを離そう

VS. BOSS

目の前に現れたのは なんとソニックのライバル

KNUCKLES ナックルズ

何とか4つめのカオスエメラルドを手に入れたソニックたちだが、突如ナックルズが現れて攻撃を仕掛けてきた。エンジェルアイランドでマスターエメラルドを守っていた彼がなぜここに……？

ナックルズは攻撃パターンが豊富で、しかもスピードが速い。地上でボーッとしている時を狙って、確実に攻撃を当てていこう。

◀[illegible]

スピードが速く

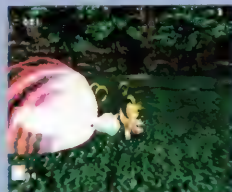
避けにくい!!

▲[illegible]

◀[illegible]

ナックルズの攻撃パターン

①パンチ攻撃

右、左と2発のパンチを繰り出し、最後に突進しながら3発めのパンチを出す。3発めはリーチが長く、突進してくるのだ。

②スピンアタック

ソニックのスピンアタックと同じように、体を丸めて突進してくる。スピードはそれほど速くないがホーミングしてくるので注意。

③滑空飛行

ジャンプしてから両手を前に突き出し、飛行しながら落ちてくる。この滑空飛行はある程度ダメージを与えないと出してこないぞ。

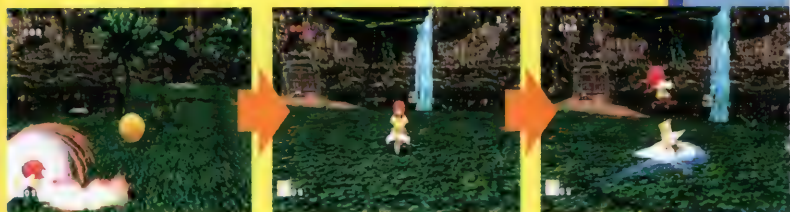
ソニック必勝法 正面からスピンダッシュを連発するだけでOK!

まず、バトルが始まったらアナログ方向キーを上に入れたままスピンダッシュをしよう。確実にスピンダッシュが当たるぞ。次はナックルズのスピンダッシュに合わせてこちらもスピンダッシュを出そう。ダウンしてしまうが、すぐにもう一度スピンダッシュをすれば必ず当たる。最後の滑空飛行は、垂直ジャンプしてぶつかってからスピンダッシュを決めていこう。

◀スタート直後はなぜかじっとしている。攻撃のチャンスだ！

▶ダウンしてもいいから繰り返しスピンダッシュでぶつかっていこう。

テイルス必勝法 ジャンプで攻撃を避けて シッポ回転攻撃を決めろ!

テイルスの場合、プロペラ飛行していればナックルズの攻撃はすべて避けられる（滑空飛行は相撃ちになる)。危なくなったら空中へ逃げよう。肝心の倒し方だが、基本はナックルズの攻撃がきたら垂直ジャンプで避けて、着地と同時にシッポ回転攻撃を当てていく。たまに落下した時に相撃ちでダウンすることもあるが、すぐにシッポ回転攻撃を出せば問題ないぞ。滑空飛行はソニックと同じ方法で対処しよう。

▲ナックルズの攻撃は突進技が多い。一度ジャンプで避けてから攻撃を当てていこう！

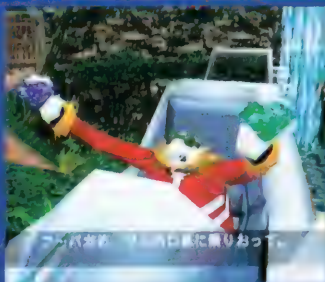
VS. BOSS

カオスエメラルドを吸収し パワーアップしたカオス

CHAOS4

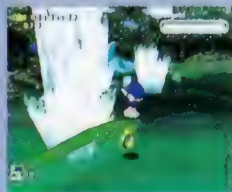
カオス4

ナックルズ戦のあとに奪われてしまった、2つのカオスエメラルドを吸収したカオス4。その直後、魚らしきものに形状を変化させて多彩な攻撃でソニックたちに襲いかかってくる。

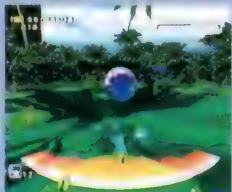
カオス4とのバトルは沼地で戦うことになる。ダメージを与えるには、頭を沼から出したときしかない。絶対に見逃すな！

◀落としてしまったカオスエメラルドをまたもエッグマンに奪われてしまう。これは、マズイぞっ！

カオスの攻撃パターン

①水柱攻撃

画面上のどこか1カ所を狙って、下から勢いよく水を吹き上げる。葉っぱの上にいれば、体勢を崩すだけだが、足場となる葉っぱが沈んでしまう。急いで移動しよう。

◀この攻撃が当たった葉っぱは沼の中に沈んでしまう。別の葉を探そう。

②衝撃波

赤い閃光と同時に衝撃波を放つ。攻撃範囲が前方向に広く、葉っぱの上に乗っていてもくらう。回避するためにはジャンプか、カオス4の後ろに移動するしかないぞ。

◀ある程度ダメージを与えたあとは、衝撃波を2発同時に放つので気をつけよう。

③分裂攻撃

体を4つの水玉に分散させ、画面上を跳ねながら1つずつ順に襲いかかってくる。この攻撃はめったに出してこないし、変化したのを見てからでもジャンプで簡単に避けられる。

◀攻撃を当てた直後も水玉に変化して移動するが、どちらも性能はまったく違う。

④パンチ攻撃

その場で止まったあとに、右手を頭の上にかかげて振り回す。腕自体にも攻撃判定はあるが、判定はそれほど広くないため、遠距離で待機していればくらうことはない。

◀見た目は沼から頭を出しているように見えるが、こちらの攻撃は当たらない。

ソニック必勝法 葉っぱの上で待っていて頭を出したらホーミングアタック

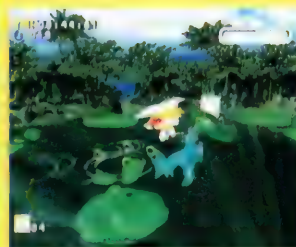
基本は葉っぱの上に乗っているか、ひたすらジャンプで移動を繰り返す。これでほとんどの攻撃を避けられるはず。あとは沼から頭を出した瞬間にホーミングアタックすればいい。ダメージを与えるチャンスは少ないが、頭を出している時間は長いので倒すのは比較的ラクだぞ。

◀沼から頭を出している間は無防備。ジャンプして……。

◀ホーミングアタックだ。これを5回当てれば倒せるぞ。

▶攻撃を当てたらすぐに移動して、反撃を避けよう。

テイルス必勝法 プロペラ飛行からゆっくりと落ちていこう

テイルスでカオス4を倒すのは非常に簡単。プロペラ飛行していればすべての攻撃を避けられるからだ。着地してしまってもすぐにまたプロペラ飛行をすれば、攻撃をくらうことはほとんどないだろう。なおプロペラ飛行で高く上昇しすぎたら、Ⓐボタンを一度離してからもう一度押せばOK。あとはゆっくりと落下してダメージを与えるだけだ。

▲プロペラ飛行中はカオス4が見えるように、テイルスを移動させるといいぞ。

◀落下中の攻撃がはずれたら、すぐにジャンプしてフォローしよう。

アクションステージ1

SPEED HIGHWAY

スピードハイウエイ

ソニックが最初にカオスとのバトルをした場所から入れる「スピードハイウエイ」。ここからは電撃オリジナルマップとともに、ステージのポイントやエメラルドのかけらの入手法を教えていくぞ！

KNUCKLES編

エメラルドのかけらを3つ探し出そう！

マスターエメラルドを守護してきたナックルズの目的は、何者かによって砕かれ、世界中に散らばった「マスターエメラルドのかけら」を探すことだ。エメラルドのかけらはステージ中に3つ隠されていて、すべて集めるとステージクリアとなる。エメラルドレーダーを頼りに、すべてのかけらを探し出すのだ。

▲エメラルドのかけらを手に入れると画面右上に表示されるのだ。

登場する敵キャラクター

コップスピーダー

地上でパトロールをしている警備型ロボット。ナックルズを見つけると猛スピードで突進してくる。

ウニダス

全身にトゲが生えているウニ型ロボット。ある程度近づくと回りについているトゲの球を飛ばす。

3つの基本操作を駆使してフィールドを自由自在に動き回れ

宝探しの冒険に出る前に、まずはナックルズの基本操作をここで覚えておこう。とくに滑空飛行やカベ登りといったナックルズ特有の技は、エメラルドのかけらを集めるためには必要不可欠。必ずマスターしておくこと。

滑空飛行　ジャンプ中にⒶボタンを押しっぱなし

空中で両手を前に突き出して滑空できる。この時はアナログ方向キーで空中制御（移動）ができるが、時間が経つとともに少しずつ下降していく。さらに両手には攻撃判定もあり、うまく操作すれば飛びながら敵を倒すことも可能。ただし、側面や背後にいる敵には一方的に負けるので過信は禁物。

◀高いところから使えば滞空時間も長くなる。

カベ登り　滑空飛行中（ジャンプ中）にカベに激突

カベに近づくとナックルズが自動的に張りつく。このあとはアナログ方向キーで自由に動くことができる。なお、少しでも凹凸があると、それ以上は進めなくなるということも一緒に覚えておこう。

パンチ攻撃　Ⓑボタンor Ⓧボタン

連続で3発のパンチを繰り出す。1、2発めはその場でパンチを出し、3発めはダッシュしながら攻撃できる。リーチが長くなるが、すべて出し切るとスキが大きいので多用はしないほうがいいだろう。

◀基本はスキの少ない2発止めか？

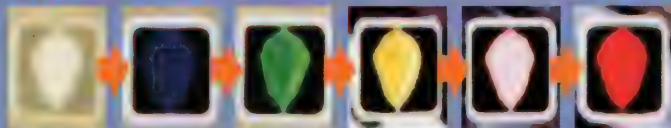
注目　エメラルドレーダーの色を確認しながら移動しよう

カオスエメラルドのかけらを探すためには、常に画面下に表示されている「エメラルドレーダー」の色をチェックしなければならない。このレーダーはナックルズとエメラルドのかけらとの距離を表しており、距離によって下記のような色に変化していく。なお、エメラルドのかけらが隠されている場所は、プレイするごとに毎回変化するぞ。

◀エメラルドのかけらを取ると、ポイントマーカーを通過したのと同じ効果がある。

▶エメラルドレーダーが2つ同時に反応することもよくあるぞ。

▲広い場所は滑空飛行をしながらレーダーの反応を探るのがベスト。

遠い　近い

SPEED HIGHWAY MAP

スピードハイウェイ

CHECK POINT

リングは全部で何枚ある？

スピードハイウエイで取れるリングは全部で235枚＋α。αは１つだけあるランダムリングのことで、これによって最大枚数は変わるぞ。

▲運よくランダムリングで40枚出せればいいが……

▼[illegible]リング集めもラクチン!?

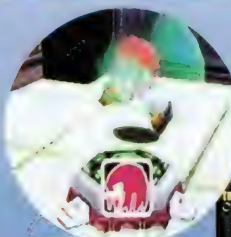
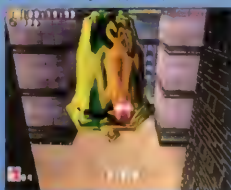
マップの見方

- ★……………ジャンプ台／これに乗れば、普通では行けない場所にも行ける
- ■……………ヒントボール／エメラルド探しに役立つアドバイスをくれる
- ●……………アイテム／１UPやバリアなどのアイテムのある場所

第１ポイント

★まずはバリアと★１UPを取れ

スタートしたらまずは右に降りてバリアをとり、今度はそのまま左から地上に降りて１UPをGETしよう。とりあえずこれで準備はOKだ！　このあとはいったんカベ登りで上まで戻ってから、エメラルドレーダーを見ながら滑空飛行で辺りを探し出してみよう。

▶巨大な鐘に向かってジャンプすると５枚→４枚→３枚……と、計15枚のリングが落ちてくる。

地上にいると危険

◀１UPを取ったらすぐにカベ登りで上まで戻らないと……。

レーダーが激しく反応する場所にエメラルドのかけらがあるはずよ

▲地上にあるジャンプ台に乗れば、２階→噴水→正面の隠し通路の順でリングを回収できるのだ。

◀ステージのあちこちに置かれているヒントボールも、重要なことが聞けるので見逃さないように。

第2ポイント
★建物の上にいるウニダスを倒せ★

上空を滑空飛行で飛んでいると建物の上へとたどり着く（スタート地点から見て右の建物）。ここで注意しなければならないポイントはウニダス。円を描くようにトゲのついた丸い球を飛ばしてくるので、ジャンプでこれを避けてからパンチ攻撃で倒してしまおう。

ビルの上から方向ボタンを動かせ！

▲建物の上にいる敵をすべて倒したら、現在位置を確認しよう。建物の端に立って……。

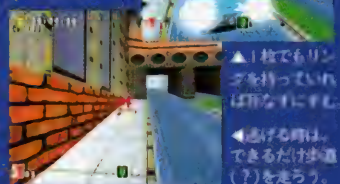
▲方向ボタンを動かせば、大体の位置がわかるはず。とりあえずここらでマップ（P25）を参考にして、レーダーが反応する方向へ移動しておこう。

◀運が良ければ、ここら辺でカオスエメラルドを発見できるぞ。

敵はパンチ攻撃で倒せ！

▶ナックルズはソニックやテイルスのように、ジャンプするだけでは敵を倒せない。うまくパンチ攻撃を使うべし。

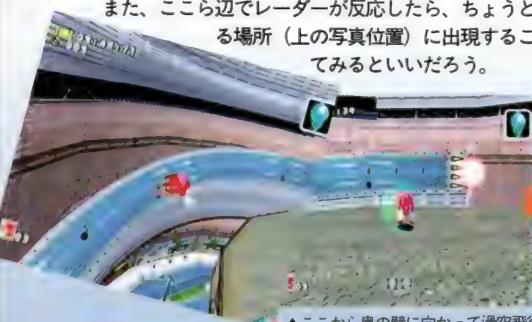
CHECK POINT
走っている車は倒せない!?

地上には何台もの車が走っている。この車はスピードが速く、ナックルズの攻撃を受けつけないため、倒すことは不可能。そのまま地上にいてもやられるだけなので、建物の上の方へ逃げて対処しよう。

▲1枚でもリングを持っていれば即死はしない。

◀逃げる時は、できるだけ歩道（？）を走ろう。

第3ポイント
★滑空飛行しながらレーダーチェック

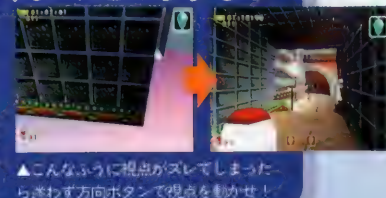
▲ここがスピードハイウエイでもっとも高い場所になる。忘れずに調べておこう。

ここでのポイントはカーブになっている奥の壁。滑空飛行で壁に張りついたらカベ登りで一番上まで移動してみよう。そこから今飛んできた方向に向くと、左にバリアとヒントボールが見えるはず。また、ここら辺でレーダーが反応したら、ちょうどくぼみになっている場所（上の写真位置）に出現することが多いので調べてみるといいだろう。

▲ここから奥の壁に向かって滑空飛行。そのままカベ登りで上まで移動だ。

CHECK POINT
建物内の隠し通路を見逃すな！

建物は屋上以外にも、ちょうど2～5階にあたる部分にも通路がある。ここにもエメラルドのかけらが隠されていることが多いので、見落とさないようにしよう。

CHECK POINT
視点が見にくくなったらどうする？

視点が建物の壁などで見えなくなったら、一度立ち止まって方向ボタンを動かそう。よっぽどのことがない限り、元の視点に戻るはずだ。

▲こんなふうに視点がズレてしまったら迷わず方向ボタンで視点を動かせ！

第4ポイント
★磁力バリアでリングを回収★

◀このガラス板の上でジャンプすると、割れて下に落ちるぞ。

ここにはリングをナックルズに引き寄せる「磁力バリア」がある。これがあればステージに落ちているリングを簡単に集められるので、ぜひ取っておこう。また、他にも1UPやランダムリングなど、いろいろなアイテムボックスがあるので取り逃さないように。

▲ステージが始まったら真っ先に取りにくるのも1つの手だ。

▶1UPがある場所は実は安全地帯。出る時はダッシュからジャンプすればいい。

CHECK POINT
エメラルドのかけらは敵が持っていることも！

エメラルドのかけらは必ずしもフィールドに落ちているわけではない。中には敵が持っていることもあるのだ。レーダーの色が赤なのに周りにエメラルドのかけらが見えないという時は、まず敵が持っていると思っていい。この場合、その敵を倒さない限りエメラルドのかけらは手に入らないぞ。

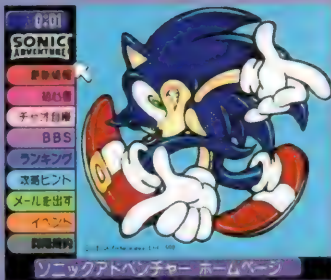
▲スパナが持っている時が一番つらい。電撃が途切れた瞬間に真下から垂直ジャンプをするのが確実な倒し方。

INTERNET インターネット

電話回線をつなげると、『ソニック』の新しい世界が広がる！

〔Lボタンメニューでゲームに戻れます。〕
ソニックでインターネット

ドリームキャストに電話回線をつなぐと、メニュー画面からインターネットへ接続することができるのだ。インターネットでは『ソニック アドベンチャー』に対する疑問からチャオの秘密まで、いろいろな情報を見ることができる。また、メニューの中にはＢＢＳもあり、見知らぬ人たちやソニックチームと『ソニック アドベンチャー』について語り合う、なんてこともできるぞ。さらに、育てたチャオを他の人と交換することも可能。興味を持った人は、今すぐ電話回線をつなげて、インターネットしてみよう！

ソニックアドベンチャー ホームページ

インターネットでできること

更新情報	ソニックチームからの最新情報を見ることができる。
初心者	初心者向けの基本テクニックを７つ紹介しているコーナー。
チャオ自慢	育てたチャオを交換したり、質問や疑問などに答える場所だ。
BBS	ＢＢＳとは掲示板のこと。中にはチャオなど４つのＢＢＳがある。
ランキング	各ＡＣＴステージのタイムを競うことができる。
攻略ヒント	各キャラやミニゲームなどの攻略ヒントが見られる。
メールを出す	ＢＢＳで知り合った人たちにメールを送ることができる。
イベント	さまざまな時期にあわせて、イベントが用意されているぞ。

CHECK POINT イベントプレゼントをゲットしよう!!

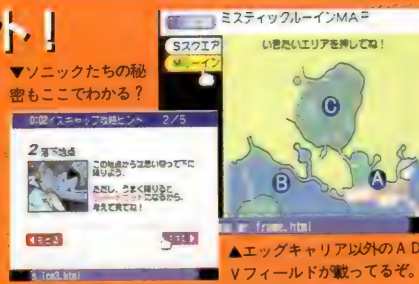
イベントの項目では、ソニックチームからのイベントプレゼントをゲットすることができるぞ。このプレゼントをＶＭにダウンロードすると、ゲームをプレイ中にさまざまな変化が起こるのだ。

▲期間限定のものもあるので、マメにチェック！
◀クリスマスバージョンに変化することも。

PICK UP! 攻略ヒント！

この項目を開くと、全キャラクターに加え、チャオやミニゲームなどの情報を見ることができる。また、この中にはＡＤＶフィールドのマップもあるので、プレイの際に参考にしてはいかがかな？

▼ソニックたちの秘密もここでわかる？

▲エッグキャリア以外のＡＤＶフィールドが載ってるぞ。

A-LIFE チャオを育てよう！

さまざまな種類のチャオや気分の見分け方をお届けしよう！

▶色が違うと、能力も変わってくるのだ。

今回のＡ－ＬＩＦＥは、ノーマルチャオ以外の種類のチャオと気持ちを理解する術を教えるぞ。特に後者は、育てる時にチャオがどのような状態であるのかがわかり、育成の仕方が非常に楽になるだろう。この２つの情報を参考にして、チャオの育成に励もう。

◀これを見れば、チャオの育成方法も微妙に変わるかも。チャオブリーダーは必見！

CHECK POINT チャオの気分の見分け方

チャオの気分は、頭に表示されるマークでわかるぞ。下の表を参考に状態を見極めよう。なお、泣いている時は、お腹が空いている合図だ。

ハート	嬉しいや、大好きなど好印象を示す。
ビックリマーク	驚いた時や何かに気がつくと表示される。
ハテナ	考え中、または悩み中の状態。
うずまき	痛い！ 嫌い!! がんばっているなどを表す。

▶チャオが泣いたら木の実を与えよう。すると、泣き止むぞ。

◀頭の上に出たマークに合わせて、最善の対応をしていこう。

CHECK POINT 色の違うチャオを発見！

『ソニック アドベンチャー』の中には、水色をした普通のチャオ以外にも、金や銀、黒色などのカラフルなチャオがいることがわかった。これらのチャオは、普通のチャオにはない特殊な能力を持っているぞ。これは、「おさんぽアドベンチャー」に入れると分かるので、ぜひ試してみよう！

銀色のチャオ

◀銀色のチャオのタマゴは、ミスティックルーインの滝つぼにある。滝の右側にあるスイッチを押すと、滝の中央部からタマゴが放出されるのだ。

金色のチャオ

▶金色のチャオのタマゴは、ステーションスクエアの中にある、お店に飾られている。持ち出すには、外にあるタマゴ型の石とすり変えて。

黒色のチャオ

◀黒い色のチャオのタマゴは、なんとエッグキャリアの牢屋の中にあるのだ。牢屋の前にあるスイッチを押すと、中から取り出すことができるぞ。

新春特集!

1999年ドリームキャスト大予言

ついに1999年がやってきた。人類滅亡もなんのその、ドリームキャストにとってこの1年は、大いなる躍進の年となるはずだ。そこで本誌が独自の調査を基に、1999年のＤＣの動向を大予言する!!

CONTENTS

'99年のDCには、いったい何が必要なのか!?

昨年の11月27日にドリームキャストが発売されてから、早くも１カ月以上が経過した。この'99年は、ＤＣがさらなる大躍進を遂げる年として、大いに期待したいところだ。そこで『電撃ドリームキャスト』編集部では、'99年にＤＣがブレイクするために必要となる条件について探ってみたい。

まずは、右で紹介している表を見てもらいたい。表１は、ＤＣ参入メーカー各社に対して行ったアンケート（41社回答）の中から、'99年にＤＣが躍進するために必要なキーワードについて聞いた回答を、抜粋したものだ。さすがはＤＣでゲームを開発しているメーカーだけあって、「キラーソフト」や「ソフトラインナップ」といった回答が多く寄せられた。たしかに魅力的なソフトラインナップは、ゲームマシンの勢いを盛り上げるためには必要不可欠な要素である。だがその一方で、ＤＣならではの「ネットワークゲーム」に期待が寄せられていることにも、注目しておきたい。続いて表２は、そのネットワーク通信について各メーカーが感じている、可能性と問題点について聞いた回答を、抜粋したものだ。各メーカーとも、通信とゲームとの融合や、メールソフトを使ったコミュニケーションといった、新しい要素については魅力を感じているようだ。だが同時に、現在の日本の状況では電話料金や接続料金などのインフラ（基盤）整備の面に、不安を感じていることも分かる。次のページからは、このような各メーカーの意見を踏まえた上で、'99年のＤＣには何が必要なのかを検証してみたい。そしてその結果から、'99年のＤＣにいったい何が起こるかを、本誌編集部が大予言するぞ!!

表1 ドリームキャスト躍進のキーワード
・キラーソフトの登場(32%)
・ネットワークゲームのブレイク(22%)
・ソフトラインナップの充実(20%)
・新ジャンルの出現(10%)
・ライトユーザーの獲得(5%)

表2 通信の持つ可能性と問題点は？
・通信とゲームが連動した新しい遊び(38%)
・通信インフラの整備が必要(29%)
・メールなどのコミュニケーションソフトに期待(14%)

新春特集!! PART1

DC大躍進への7つのキーワード

この'99年に、ドリームキャストが大躍進を遂げるために必要な条件は何か。ここでは7つのキーワードを基に、その条件を探ってみたい。

KEY WORD 1

ネットワーク通信機能のさらなる拡充

ドリームキャストの発売から、わずか1カ月足らずのあいだに、ネットワークIDの登録者数は早くも10万人を突破した。これは、DCの持つ多彩な機能の中でも、ネットワーク通信機能がユーザーにとって大きな魅力となっていることを意味している。それだけに'99年には、このネットワーク通信機能のさらなる拡充こそが、DCを大躍進に導く上で重要なポイントとなるはずだ。そこで、DCのネットワーク通信機能の新たな展開について、セガの佐藤秀樹常務に詳しいお話を伺った。

「ネットワークID登録者がこのように早い段階で10万人を突破したということは、それだけ多くの人たちが通信に対して関心を持っているのだと感じています。そこでセガとしては今後、いかにコンテンツを充実させていくかが課題だと考えています。

ゲームと通信の融合というのは、『セガラリー2』のような通信対戦だけでなく、先日発売した『ソニック・アドベンチャー』のように、専用のホームページと連動して情報を提供したり、追加データをダウンロードできたりすることも、またひとつの方法です。『ソニック』で行っているような形も含めて、たぶん、今後すべてのゲームは、何らかの形で通信と連動するのではないでしょうか」

DCのネットワーク通信機能を実際に使用していて、いちばん痛感するのがデータの記憶容量の問題だ。今後、ゲームの追加データがどんどんとダウンロードできるようになっていくと、現在のビジュアルメモリでは容量に限界があるのではないだろうか?

「現在のVMの容量が少ないという点に関しては、こちらとしてもよく理解しています。それについての解決方法は、2種類あると思うんです。まず、今のVMの容量をさらに何倍かに増やすというのがひとつ。もうひとつは、DC本体の性能が従来のゲーム機に比べてケタが違うように、データの記憶容量も従来とはケタ違いのものを提供するという考え方です。この2つのアプローチに関して、すでに具体的な作業に入っていますので、'99年中には何らかの提案ができると思います」

今後、ダウンロードをはじめとするゲームと通信の連動がより緊密になっていくと、どうしても気になるのが通信速度の問題だ。この点については、どう考えているのだろうか。

「DC本体のモデムというのは、最初からアップグレードのことを考えて着脱可能にしていますから、より高速なモデムの発売は当然ながら予定しています。同じアナログ方式でも、現行の33.6Kより速い56Kモデムも提供するべきでしょうし、ISDNもありますね。ISDNについては、じつは開発レベルではもうつながっているんですけど、これは速いですよ。他にも、CATVでインターネットを利用している人のためのケーブルモデムも考えています。こうした高速モデムも含めて、'99年の中頃には、通信関係の新たな周辺機器について、トータルな提案を行うつもりです」

ネットワーク通信機能をどう拡充していくかについては、セガとしても多くのアイデアを持っているようだ。'99年は、DCの通信機能が見せる新たな展開に、大いに注目したい。

●大予言　新たな拡張ハードウェアの登場により、通信環境はますます快適に!

㈱セガ・エンタープライゼス
コンシューマ事業統括本部　常務
佐藤秀樹氏

『ソニック アドベンチャー』とインターネット

「ソニック　アドベンチャー」では、専用のホームページでゲームの攻略情報を見たり、ゲーム中に新たな建物を追加するデータをダウンロードしたりすることができるのだ。

▶ゲームのGD－ROMから、直接ホームページを見ることができる。

大容量メモリと高速モデムでパワーアップ!

『ソニック・アドベンチャー』でも実証されたように、ネットワーク通信はゲームの楽しみを倍増させてくれる。DC最大の特徴であるこの通信機能をより効果的なものにするためには、高速な通信環境と大容量のデータ記憶が必要不可欠だ。'99年には、この2つを強化する追加ハードの登場により、DCの通信機能はさらにパワーアップされる!

▲ビジュアルメモリとはケタ違いの容量をもつ、大型記録メディアがDCに登場する日も近い!?

KEY WORD 2

通信対戦ゲームが本格始動！　RPGやSLGがこれから続々登場する!?

'99年のＤＣでは、通信対戦ゲームの第１弾となる『セガラリー２』をはじめ、通信対戦機能を搭載したゲームが続々と登場してくるはず。通信対戦といえば、レースゲームや格闘ゲームなどがすぐに思い浮かぶが、対人プレイの楽しさは、アクションゲームだけのものではないはずだ。通信ＲＰＧで友人と一緒に異世界を冒険したり、ＳＬＧの通信対戦で人間同士の知恵比べを堪能するのも、きっと面白いはず。アクションゲームほどには通信スピードが要求されないこれらのジャンルが通信ゲームとしてドリームキャストに登場するのは、そう遠い話ではないと、編集部では予測するのだが…。

●大予言　通信対応のＲＰＧやＳＬＧがＤＣに登場する。

▶『セガラリー２』は、４人同時通信対戦が可能。

▶『フレームグライド』も通信対戦を予定。

信長の野望インターネットが登場するか？

コーエーは、『信長の野望』のインターネット対応版を発表している。ＤＣの通信機能を活かすには、最適の作品だと思うのだが…。

▶歴史ＳＬＧも、対人対戦で楽しさが倍増する!?（写真はパソコン版）

KEY WORD 3

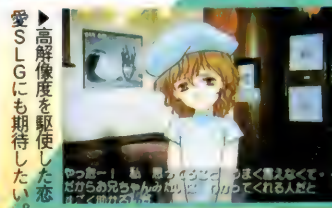
3Dばかりじゃない！　良質な2Dタイトルの登場　そして、これまでにない新ジャンルの作品も

現在ＤＣで発売が予定されているタイトルは、その大半がポリゴンによる３Ｄ画像を駆使した作品となっている。だがＤＣが強力なのは、なにも３Ｄに限ったわけではない。高解像度の表示能力と膨大なＲＡＭ容量は、２Ｄゲームでも十分に威力を発揮できるのだ。すでに登場が決定している『ザ・キング・オブ・ファイターズ』や、新たに移植が決定した『MARVEL VS. CAPCOM』のような２Ｄ格闘ゲームは、今後も続々とＤＣに登場してくるはずだ。また静止画に加えてＭＰＥＧによる高画質ムービーも再生可能なだけに、実写動画やアニメを使用したＡＶＧや恋愛ＳＬＧも期待できる。

さらに、コントローラに周辺機器がつながるなど、ＤＣは拡張性が高いため、マイクデバイスを使用する『シーマン』のような斬新な作品も登場してくる。クリエイターのアイデア次第で、ＤＣの可能性はまだまだ広がるのだ！

●大予言　３Ｄにこだわらない、個性豊かな作品が続々と登場する！

◀カプコンの２Ｄ格闘も、ついにＤＣに登場決定！

▶高解像度を駆使した恋愛ＳＬＧにも期待したい。

新ジャンルソフト「シーマン」

この作品は、人間そっくりの顔と魚の身体を持つ謎の生体「シーマン」を育成するというソフトだ。音声認識技術を使用して、シーマンと会話することもできるという。詳細は、本誌80Ｐを見てほしい。

◀奇妙な姿のこの生物を育成していくのだ。

KEY WORD 4

大手メーカー、ナムコの第1弾タイトルはどうなる？

昨年10月に、ＤＣへの参入を発表したナムコ。だが今のところナムコからは、気になる第１弾タイトルの情報はまったく伝えられていない。しかしナムコとしても、参入を発表した以上は何らかの研究開発は行っているはず。昨年末には、ＰＳで『Ｒ４』や『テイルズ・オブ・ファンタジア』などの作品を次々とリリースしたナムコだが、これらの大作ラッシュが一段落する'99年初頭あたりには、ＤＣの話題が聞けるのではと期待したいところだが…。

●大予言　そう遠くない時期には、嬉しい話題が聞ける！

▲この『ソウルキャリバー』など、最新のＡＣゲームが、ＤＣでプレイできるようになることに期待！（写真はＡＣ版）。

KEY WORD 5

NAOMIタイトルの動向は？

ＤＣと連動するアーケード基板として、その動向が気になる「ＮＡＯＭＩ」。セガＡＭ１研パブリシティの荒木さんからは、「'99年中に、セガ以外のメーカーも含めて30タイトルぐらいを発売したい」との力強いコメントを聞くことができた。ＤＣへの移植も、大いに期待したい！

●大予言「ＮＡＯＭＩ」タイトルの充実で、ＤＣも安心!?

「ＮＡＯＭＩ」でもう１つ気になるのは、ビジュアルメモリへの対応。これに関しては、「現在すでに、具体的に進んでいるプロジェクトもいくつかあります」とのことなので、楽しみに待ちたい。

▶『ゾンビリベンジ』も、ビジュアルメモリに対応？

KEY WORD 6

ミリオンセラーを狙うキラーソフトは、いつ登場する？

ここでは、ドリームキャストの今後のビジネス展開について、セガのドリームキャスト事業部長である岡村氏にお話を伺った。さっそくだが、まずは品不足が伝えられているDC本体の動きについて聞いてみよう。

「'98年中は、なんとか50万台を出荷することができました。今後は、年度内の3月までに100万台を出荷するつもりです。イメージとしては、セガサターンの時の倍の早さで展開したいと思っています」

続いてソフトに関してだが、DCの行方を左右するようなキラータイトルについては、どう考えているのだろうか？

「キラータイトルという意味では、先日発売した『ソニック アドベンチャー』が非常に好調ですね。『シェンムー』のほうも、発表会でご覧頂いた通り、技術的にはもう何も言うことがないようなものになっています。前回のインタビューで、"'99年のDCには、ミリオンセラーとなるタイトルが3本ぐらいある"とお話ししたんですが、『シェンムー』はまず、そのうちの1本となる作品ですね。さらに、これ以外にもあと3本ぐらい、ミリオンセラーを狙える作品はありますよ」

では、気になる今後のソフトラインナップについては、どうなっているのだろうか？

「今後のソフトラインナップに関しても、ライセンシーさんのタイトルもあるのでまだ具体的には言えませんが、春ぐらいからどんどん明らかになってくると思いますよ。当初、本体の発売と同時期に発売を予定していたソフトの一部が遅れてしまいましたが、それらも春までには、きちんと出していけると思っています」

(株)セガ・エンタープライゼス
コンシューマ事業統括本部
ドリームキャスト事業部事業部長
岡村秀樹氏

◀『シェンムー』には、DC初のミリオンセラーが期待されているタイトルだ。

▶すでに人気の高いシリーズだけに、ユーザーの『バイオ』に対する期待は大きい。

今回のお話からは、この春以降のDCのソフトラインナップには、かなり期待ができる作品が集まっている気配が感じられる。今後の発表を、大いに注目したい！

●大予言　この春からは、ミリオンセラーを狙う強力なソフトラインナップが勢ぞろい！

「湯川専務」に代わる、新たなCMキャラクターが登場する!?

'99年には、昨年の「湯川専務」に続く、新たなCMキャラクターが登場する予定になっているという。岡村部長によると、「これまでとはガラッと違うタイプになる」というだけに、これからのセガのCMにも、ぜひ注目しておきたいところだ。

◀「ハンカチ落としキャンペーン」に続いて、通信の魅力をアピールする企画は、今後も定期的に展開される。

KEY WORD 7

気になるあのメーカーの参入はあるのか？

昨年のナムコ参入のように、ユーザーがアッと驚くようなメーカーがDCに突然参入することは、はたしてあるのだろうか？　そこで本誌では、DCへの参入を未発表のゲームメーカーに、直撃質問をぶつけてみた。その結果は各社とも、セガからDC参入のオファーはあったものの、現在のところ参入はまだ未定だとの回答であった。

だが現在、水面下ではさまざまなやり取りが行われているようだ。どうやらこの'99年も、ユーザーが驚くようなメーカーがDCへの参入を発表する声を聞くことができそうだ。

●大予言　'99年も、ユーザーが驚くようなメーカーのDC参入がきっとあるはず！

スクウェア

DCへの参入は未定です。断片的に情報の出ている他の次世代機がはっきりした時点で、当社のゲームコンセプトの実現に最適なハードを決定する予定です（広報室・金子氏）。

▲写真のPS版『FFⅧ』をはじめとする超大作ソフトが、DCで遊べる日は来るのだろうか？

バンプレスト

開発プロデューサー
寺田貴信氏

バンプレストという会社として、DCに参入するかどうかの意志表示はまだなんですが、もし今の段階でDCに『スーパーロボット大戦』を出せと言われても、それは結局「F」や「完結編」と変わらないものになると思うんですよ。DCで出すのであれば、もっと時間をかけて、システム的にもグラフィック的にも、変革をしかけたいですね。（談）

エニックス

DCへの参入は、現在のところはYES、NOのどちらとも言えません。ハードの普及台数や、普及するスピードなどの動向を見極めつつ、考えたいと思います（広告宣伝課・山本氏）。

チュンソフト

DCへの参入は、現在はまだ検討中の段階です。1～2月にPS版の『街』と『弟切草』を発売した後も、いくつもソフトが控えていますので、まずはその発売が目標です（広報担当・清水氏）。

新春特集!!

PART2

参入メーカー41社&ゲームクリエーター11人

'99年の抱負を語る

ここでは、セガの入交社長を筆頭に、ドリームキャスト参入メーカーによる'99年の抱負を披露。新年早々の爆弾発言も必見だぞ！

今年も「夢」の実現に向けてセガは邁進していきます

株式会社セガ・エンタープライゼス
代表取締役社長

入交昭一郎

明けましておめでとうございます。セガの入交です。

昨年はセガにとって大きな転機となった年でした。待望のゲーム機「ドリームキャスト」を是非皆さんにいち早く楽しんでいただこうと、セガ全社が一丸となった、実に充実した１年でありました。たくさんの方々のご期待と注目をいただいて無事発売できたことに、大きな喜びを感じると共に、ユーザーの皆様、多大なご協力をいただいたライセンシーや流通関係者の皆様への感謝の気持ちで一杯です。

しかしながら、皆様のご期待の沿えるだけの十分な数のハードを供給できなかったことにつきましては、あらためてお詫びを申し上げると共に、新年から生産をフル稼働し、できるだけ早く十分な数をお届けできるよう最大の努力を図るつもりです。

さて、今年はセガにとってもドリームキャストにとっても、さらなる飛躍を目指す年になると思います。夢のハード、ドリームキャストが本当の意味で成功するかどうかは、今年の展開にかかっているといえます。

皆様に満足いただけるようなエンターテイメントにしていくためには、優れたハードが前提にあることはもちろんですが、そのコンテンツが重要となってきます。優れたゲームソフトの提供はもちろん、ドリームキャストの大きな特徴であるネットワーク機能についても、そのコンテンツを充実させることが最重要課題となってくるわけです。世の中の人が「ＷＯｗ！」と驚くようなコンテンツを提供していきたいと思います。

今年もセガは昨年以上に「夢」の実現に向けて邁進していきます。続々登場するソフトラインナップにご期待ください。もちろん通信対応ソフトも予定しています。また、商戦期にはネットワークを使ったキャンペーンも行っていきますのでお楽しみに。

本年もセガならびにドリームキャストを宜しくお願い致します。

アスキー

『ベルセルク』(99年発売予定、開発度20%)

今年は、『ベルセルク』の他に、3～4つのドリームキャストタイトルのリリースを予定しています。現在開発中の『ベルセルク』は、原作のファンが非常に多い作品なので、期待を裏切らないように頑張りたいと思います。今年もよろしくお願いします。(山崎)

イマジニア

「インカミング　人類最終決戦」(発売中)

現在のところ2タイトルの発表を予定しています。近いうちにみなさんに発表できると思いますので、楽しみにしていてください。驚くような美しい画面と、驚くようなアイデアの可能性を秘めたドリームキャストで、ぜひ従来の型に当てはまらない遊びを提供していきたいですね。(堀切)

アトラス

『魔剣X』(99年発売予定)

取締役部長・プロデューサー
岡田耕始氏

今年は、今まで以上に幅広い方向で作品づくりを行い、自分としても、アトラスとしても、飛躍の年にしたいと考えています。『魔剣X』の開発もこれから本格的になり、期待以上の作品にするべく、現在力を注いでいます。なるべく早く遊んでもらえるようにしたいと思っていますので、楽しみにしていてください。

ドリームキャストの市場全体については、知名度がアップし、ハードとしてのイメージは形成できたと思いますが、どう楽しめるのかという部分に関してはソフト次第だと思います。だからこそ、自分たちも含めたクリエイターが、良質の作品を制作していかなければならないでしょう。単に数字的なスペックが高いゲームというよりは、遊びとしての方向性や質に、新しさを見い出せるようなソフトを作っていきたいですね。

▲今年発売予定のタイトルの中でも、『魔剣X』は数多くのユーザーの期待を集めている。

ESP

エンターテイメントソフトウェアパブリッシング

『神機世界 エヴォリューション』(1月21日発売)

代表取締役社長
宮路洋一氏

みなさん、あけましておめでとうございます。今年のESPのテーマは、「コミュニケーション」。DCのネットワーク機能や周辺機器を存分に生かし、人と人とのコミュニケーションを追求していければと考えています。仮想世界で展開するRPG仕立ての会話システムや、見知らぬ人にメールを送る「ボトルメール」など、ユーザー同士のつながりを深める、コミュニケーションツールを研究中です。さらには、世界初の感情認識が可能なマイクデバイスを使ったソフト展開なども検討中です。

肝心のDCタイトルも6～7作品を発売します。3月のゲームショウ以降に発表、夏過ぎから、コンスタントに発売できればと思っています。どれもDCのマシンスペックを駆使した、クオリティの高い作品に仕上げるつもりです。その中の1タイトルは、すでに画面も動き始めています。去年公開された映画そのままに…迫力ある艦隊戦を再現できそうで……。この先はみなさんのご想像にお任せします。何はともあれ、今年のESPは、ゲームを通じて21世紀の遊びの手段を提供していこうと考えています。何かと暗い世の中に、少しでも明るい話題を提供すべく、スタッフ一同、がんばっていきます。ご声援よろしくお願いします！

ウィンキーソフト

発表タイトルなし

タイトル名や発売時期など、まだ発表できないことばかりですが、現在ドリームキャストでのタイトルを鋭意制作中です。期待して待っていてください。またドリームキャストが躍進するためにも、通信機能やVM連動などの要素が組み込まれたタイトルの充実を望みたいですね。(松本)

エクシングエンタテイメント

発表タイトルなし

まだ、ハードの基礎研究の段階なので、現時点で発表できるタイトルはありません。'99年DCが躍進するためには、通信料金の値下げ、『ドラクエ』『FF』などの誰でもわかるようなビッグタイトルの出現、そして運(!?)などが、キーポイントになるのではないのでしょうか？(飯田)

エス・エヌ・ケイ

「ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)」(99年春予定)

『シェンムー』のようなオリジナルRPGなどが発表され、さまざまなタイトルがそろいはじめているので、今後もDCにはますます期待が持てると思います。ネオジオポケットとの連動に関してはまだ発表できませんが、『ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮)』発売後は、ぜひDCとの連動を楽しんでください。また個人的には、VMとアーケードとの連動をセガさんに積極的に取り組んでほしいですね。(奥野)

▲人気の高い「KOF」シリーズがDCに登場！

ウエップシステム

「クールボーダーズ(仮)」(99年3月予定)

DCユーザーのみなさん、明けましておめでとございます。私たちウエップシステムは、1999年『クールボーダーズ』でDCに参入する予定です。発売直後ということもり、ソフトラインナップや通信のインフラ整備、ライトユーザーの取り込みなど、これからの課題点はあるかと思いますが、DCのマシン性能はすばらしいと思います。これまでのスノーボードゲームの常識を打ち破り、ドリームキャスト躍進の起爆剤となるようなソフトにするため、そして早くみなさんにプレイしてもらうために、スタッフ一同、不眠不休でがんばっています、1999年のウエップシステムにご期待ください！(柴崎)

CHECK 各メーカーが求めるのはやはりソフトの充実！

今回コメントをうかがったメーカーおよびクリエイターは、ドリームキャストへの参入を表明している321社中の41社&11人。いずれの方々も開発で多忙の中、快くこちらの質問に答えていただいた。また、中には具体的なタイトルを発表していないメーカーも多数あったが、どのメーカーもドリームキャストに対する期待は大きいようだ。ただその中で、ドリームキャストが躍進するために必要な要素として、ほとんどのメーカーが挙げていたのがラインナップの充実。現在タイトル数の少ないドリームキャストにとって、やはりこの'99年は良質なソフトと、キラータイトルの存在が求められているのは確かだろう。

NECインターチャネル

『メルクリウスプリティ』『モンスターブリード』（ともに発売日未定）

今年の序盤はまだまだサターンで、そして中盤は当然ドリームキャストでガンバリます。具体的には、年内にサターンタイトルを4本、ドリームキャストタイトルでは4本を発売予定です。ドリームキャストの発表済みの2タイトルも順調で、まもなく続報をお届けできるほか、近々新タイトルの発表も行います。ぜひ期待してください。一方、ドリームキャスト全体の今後の展望については、ぜひ2Dの作品を多く発表してもらいたいですね。現在乱発されている「ポリゲー」に食傷気味なのは、必ずしも私だけではないはずです。特にサターンでは、ビジュアル重視のゲームの熱烈なファンが多かっただけに、2Dゲームの登場を待ち望んでいる人も多いでしょう。ユーザーをサターンからスムーズに移行させるのであれば、2D作品のラインナップの早期立ち上げが、絶対に必要になるはずだと考えています。

アミューズメントグループ プロデューサー
多部田俊雄氏

▲美しい2Dグラフィックが魅力の『メルクリウスプリティ』。

▲一方の『モンスターブリード』は、3Dのリアルなグラフィックで描かれた、新機軸のモンスター育成SLGだ。

▼『With You』を初め、サターンタイトルにもまだまだ期待作が目白押し。今後はDCにも、数多くの2Dゲームが登場する？

NECホームエレクトロニクス

『戦国TURB』『SEVENTH CROSS』（ともに発売中）

今年も、独自性のあるオリジナルタイトルを発表していきたいと思っています。期待してください。それから『戦国TURB』では、じのちゃんなどのキャラクターをグッズ化していく予定です。こちらも応援よろしくお願いします！（井口）

◀『戦国TURB』の個性あふれるキャラたちに今後も注目！

加賀テック naxat

発表タイトルなし

現在、ドリームキャストタイトルとして、日本プロ麻雀連盟公認の本格麻雀ソフトを開発中です。詳しい内容はまだお伝えできませんが、麻雀にうるさいアナタも必ず満足する作品になるでしょう。期待して下さい。（谷島）

カプコン

『バイオハザード コード：ベロニカ』（発売日未定）など2作品。

開発副本部長**船水孝紀氏**

今年は年初からスパートをかけて、DCソフトを出していきたいです。まずは『パワーストーン』と『MARVEL VS. CAPCOM』、さらに『JOJO』（？）『キカイオー』（!?）『ZERO 3』（…？）と、ラインナップが続くハズです。ちなみに『バイオハザード コード：ベロニカ』の開発状況は…ナイショです（笑）。

▲あの『JOJO』がDCに移植される可能性は大!?

開発本部 第3制作部部長**三並達也氏**

『MARVEL VS. CAPCOM』をはじめ、いくつかタイトルを作っていますが、開発はおおむね順調!! 今年はプラットホームを含め、ユーザーに合ったソフトのすみ分けを考えていきたいですね。一方、プライベート面での今年の抱負は、今までの「よごれ」を脱却し、「さわやか」なイメージになることでしょうか（笑）。

▲DC初の2D格闘ゲームとなる『MARVEL VS. CAPCOM』。

「パワーストーン」プロデューサー**手塚武氏**

「パワーストーン」の開発は、まさに追い込み状況。またNAOMI版はもうすぐアーケードで遊べると思います。1度遊んでもらえれば、この作品が今までのどんなゲームとも違うことを理解してもらえるはずです。「みんなで楽しく遊べるゲーム」を目指して作ってますので、ぜひ友だちと楽しんでください！

▲まったく新しい対戦の楽しさを追求した『パワーストーン』。

角川書店

発表タイトルなし

現在新作を開発中ですが、まだ発表できなくてすみません。開発状況はシナリオ作成中だったり、システム構築中だったりと作品によってまちまちですね。でも3月頃には、2～3作品を発表できると思います。またDCの通信機能は使われてナンボです。せっかく備わっている機能なんだから遊び尽くしましょう。……でもそれにはまずソフトですね。ハイ、ガンバリます（笑）。（西山）

CHECK 今年の春は新作の発表ラッシュになる!?

今回のメーカー＆クリエイターコメントによ～く目を通すと、膨大な発売予定タイトル数があることに気づくはず。多くの参入メーカーが、発表済みタイトルの他に、数本の企画・開発を進めているケースが多いのだ。現時点で、具体的なタイトルやゲーム内容などを発表するメーカーはまだまだ少ないものの、来る3月には日本最大のゲームイベント、東京ゲームショウ'99春の開催が予定されている。毎年、アッと驚く新作発表や、著名クリエイターの爆弾発言など、何かとタイトル発表に結びつくことが多いイベントだけに、春先に向けて期待が高まるところだ。もちろん本誌でも最新情報をサポートしていくのでお楽しみに！

元気

発表タイトルなし

昨年は「参入する」ということしか発表できませんでしたが、現在は新作タイトルを企画・進行中です。ドリームキャストの高い性能を生かした作品をお届けできると思います。発表までもうしばらくかかりますが、ご期待ください。（窪田）

クライマックス

『クライマックスランダーズ』（6月10日発売、開発度60%）

1999年は、ドリームキャストを引っ張るようなゲームを10数タイトル出します（VMゲームを含む）。DCがブレイクするためにはやはり、「ならでは」を打ち出すことが必要なのではないでしょうか。VMや通信機能、NAOMI基板を使った業務用ゲームのDC化など、他のハードでは困難な部分のアピールをどれだけできるか、ということですね。遠い将来はともかく、まず現段階でできることは『ランダーズ』でやり尽くしました…と言えるくらい、VMゲームは作りこんでいます。もちろん本編もですよ！（原田）

クライマックスグラフィックス

『ブルースティンガー』（3月25日発売予定）

開発開始からすでに2年以上の歳月をかけて、『ブルースティンガー』がいよいよ完成に近づいてまいりました。ゲームユーザーはもちろん、普段ゲームをやらない人でも楽しんでもらえるよう、操作や難易度、あらゆる面で気を使っています。最高のクオリティにするために、スタッフ一同、1年以上も休日返上で頑張っています。「DCユーザーでよかった！」と必ず思えるゲームにします。期待してください。

（ディレクター・小嶋）

◀発売は少しだけ伸びたものの『BS』が登場するのもあとわずか！

ゲームアーツ

『グランディア2』『鄭問之三国誌』（ともに発売日未定）

電撃DC読者のみなさん、あけましておめでとうございます。昨年はDC参入、タイトル発表と、ゲームアーツにとって目まぐるしい1年でした。『鄭問之三国誌』、『グランディア2』のどちらも、開発は順調に進行しています。続報を楽しみにお待ちください。1999年はゲームアーツにとって飛躍の年にしたいと思っています。2タイトルの発売が最低限の目標ですが、それ以外にも……いろいろ仕掛けたいですね。現時点で、DCは地球上で最強のゲーム機です。クリエイターにとっても夢のあるマシンなので、みんながノリノリでゲームを作っています。今年も「プレイしてよかった！」と思えるゲームをたくさん作っていきますので、応援よろしくお願いします。

取締役開発部部長
宮路　武氏

▲台湾の人気絵師・鄭問（チェンウェン）氏による、美麗なイラストで綴られるDC版「三国志」の世界。

▲サターンで高い人気を得た名作RPG『グランディア』の続編が、ついにドリームキャストで登場！

コーエー

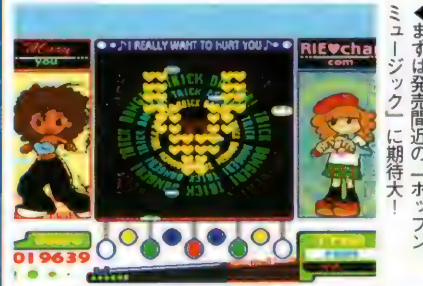
『麻雀大会Ⅱ　SPECIAL』（99年春発売予定）

DCユーザーのみなさん、あけましておめでとうございます。コーエーでは、今年の1月20日にタイトル発表会を行う予定です。その席上で複数のDC参入タイトルをお知らせできると思います。どうぞご期待ください。（志村）

◀もっともDCっぽいといえば、『信長の野望 インターネット』？

コナミ

『ポップンミュージック』（2月18日発売予定）他1タイトル

『ポップンミュージック』はまもなく開発が終了。『フライトシューティング（仮）』も、順調に制作が進んでいます。現在発表できるのはこの2タイトルのみですが、たくさんの「新ジャンル」を開発中です。今年のコナミも目がはなせない！（江澤）

◀まずは発売間近の『ポップンミュージック』に期待大！

コンパイル

『ぷよぷよ〜ん』（3月発売予定）

現在、『ぷよぷよ〜ん』のマスターアップに向けて急ピッチで制作進行中です。ハードのスペックは相当のもので、現行のハードでは実現できなかったようなスゴイものが出来つつあります。99年のコンパイルに期待してください！（西村）

CRI（CSK総合研究所）

『エアロダンシング』『バギーヒート』（ともに3月発売予定）

'99年春、CRIは『エアロダンシング featuring Blue Impulse』と『バギーヒート』という2つのタイトルを発売します。かつてないリアルな映像と操作感で、ゲームの未来基準をお見せします。どうぞご期待ください。（幅）

ショウエイシステム

『デジタル競馬新聞 マイトラックマン』（3月発売予定）

『デジタル競馬新聞 マイトラックマン』の開発状況は75%、『Warrz』はまだ企画段階といったところです。これからのDCには何といってもソフトの多様性が重要でしょう。うちも頑張りますので、長い目で見守ってください。（三留）

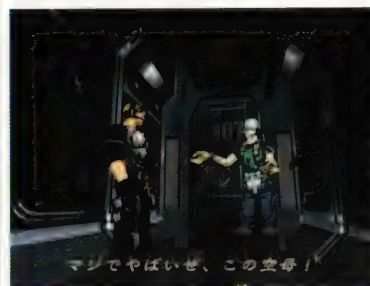
ゼネラル・エンタテインメント

『ペンペントライアイスロン』（発売中）

『ペンペン』＆『ゴジラ』を買っていただいた皆様、おもしろかったですか？　買ってない人はとりあえず買って損はさせません！　次なるソフトではさらに良いものを作ろうとガンバリますので、ご意見、ご感想をお待ちしています。（池尻）

ジャレコ

『CARRIER（仮称）』（99年発売予定）

ドリームキャストが躍進するには、ソフトなイメージ戦略、流通戦略、湯川元専務のアイドル化（笑）などが考えられますが、最後に物をいうのはメーカーとユーザーさん、みんなの力です。そんな気持ちで、今年も頑張ります！　（森田）

◀最新鋭空母を舞台にしたホラーAVG『キャリアー（仮称）』。

データイースト

発表タイトルなし

申し訳ありませんが、新作タイトルの開発状況についてはノーコメントとさせていただきます。ただＤＣには、通信機能を利用したゲームやコンテンツものなど、さまざまな可能性があると思っています。とにかく今年にご期待ください。（販売）

ジャパンコーポレーション

『虹色天使』（99年発売予定）

すでに発表済みの『虹色天使』は、今年の年末の発売に向け、鋭意制作中です。一日でも早くこのゲームの素晴らしさを伝えられるよう、日々努力しております。99年のジャパンコーポレーションにご期待ください。（宗像）

ナムコ

発表タイトルなし

明けましておめでとうございます。さて、今年ナムコから発売される予定のＤＣ用タイトルですが…現在のところ未定です。ただ、ＤＣは通信機能やビジュアルメモリなど、様々な可能性があると思っています。（池田）

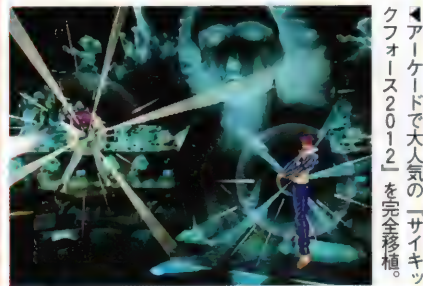
スティング

『神機世界エヴォリューション』（１月21日発売予定）

ドリームキャストの性能に酔いしれて、夢の中までゲームをしているみなさん、ぜひ『神機世界エヴォリューション』をお忘れなく！　また今年のＤＣには、ぜひ流通や通信設備など、さらなる周辺要素の完備も期待したいですね。（和田）

タイトー

『サイキックフォース2012』（春発売予定）

ドリームキャストは「ＣＳでこんなにキレイなポリゴンゲームが作れるの！」という感じのスゴいハードです。これで制作環境の整備やメーカーへのサポートなど、セガさんとサードパーティの協力体制ができればバッチリですよね！（永田）

◀アーケードで大人気の『サイキックフォース2012』を完全移植。

ハドソン

『北へ。White Illumination』（３月発売予定）『Ｅ．Ｇ．Ｇ．』（春予定）

ハドソンでは、『北へ。』と『Ｅ．Ｇ．Ｇ．』を鋭意制作中です。開発状況はそれぞれ、75％、65％といったところですね。また、今年はこの２タイトル以外にも、ひと味違うソフトを提供していきたいと思っています。乞うご期待！（平井）

◀まずは３月に発売される予定の『北へ。』に期待が高まるところ。

日本物産

発表タイトルなし

今年は数タイトルの制作を進めておりますが、現段階で発表できるタイトルはありません。制作は着手して間もないので、まだまだといった状況です。鋭意制作していきますので、期待してお待ちください。（三浦）

セガAM3研

『電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム』（99年発売予定）

現在『オラトリオ・タングラム』の開発を進めていますが、通信に限らずインフラ関係が固まらないと、進めたくても進められない部分あります ね。そのあたりを早急に整備してもらいたいと思っています。また現在はハードが発売されたばかりということもあり、作り手側が浮き足立っている部分もあると思うんですよ。私としてはこの99年、あまりその流れに流されないように、納得のいく作品を完成させたいと思っています。

AM3研プロデューサー
亙　重郎氏

スターライトマリー

発表タイトルなし

現在のところ具体的なタイトルは未定ですが、今年の秋～冬頃には新たな作品を発売する予定です。ドリームキャストでは、何か新しい可能性を探っていきたいと思いますので、どうかよろしくお願いします。（川村）

パンサーソフトウェア

『蒼鋼の騎兵スペースグリフォン』（春発売予定）など２タイトル

現在発表しているタイトルで『ブレイブナイト（仮）』の情報は公開していませんが、ユーザーの方々の期待を裏切らないよう、現在制作を進めております。また『スペースグリフォン』は開発状況30％『リトルドリーム』は開発状況50％です。どうか今後のパンサーソフトウェアの動向をお見逃しなく！（山崎）

▲３Ｄとアニメが融合した『スペースグリフォン』は通信対戦も可能！

バンダイ

『機動戦士ガンダム(仮)』（発売日未定）

あの永遠の名作「機動戦士ガンダム」を、ＤＣ用ゲームとして開発しています。まだ詳しくお伝えすることはできませんが、最高の「ガンダム」ソフトにするべく、日々努力しております。また広報としては、通信機能を活かして最新の情報をお送りできれば、とも思っています。（久保）

▲『ギレンの野望』のような、ガンダムファン必見の作品が登場する？

ビバリウム

『シーマン　～禁断のペット～』（99年春発売）

まず今年の前半は、とにかく「シーマン」を完成させることが抱負ですね。この「シーマン」は、いわば全国展開しているチェーン店のレストランではなく、頑固オヤジが１人でやっているうまい店、みたいなソフトになればいいと思っています。だからユーザーのことを第１に考え、息の長い作品にしたいですね。ほかには今年の抱負というと、『シーマン』のテーマ曲を、チェコのオーケストラに演奏してもらうことですかね（笑）。

代表取締役社長
斎藤　由多加氏

パルス・インタラクティブ

発表タイトルなし

現段階では詳しくコメントできませんが、今年はDC用のタイトルを１～２本発表したいな、と考えています。取りあえずユーザーのみなさん、友だちにもDCを買わせておいて、期待して待っていてください(笑)。（穴井）

フォーティファイブ

発表タイトルなし

今年DCの性能をフル活用したタイトルを発表する予定ですが…内容については現段階ではコメントできません。取りあえずユーザー、メーカーのみなさん、DCの魅力と性能をしゃぶりつくしましょう(笑)。（清野）

ビーピーエス

『TETRIS4D』（発売中）

最初に企画された全機能がフル装備されるまで、DCはもう少し時間がかかりそうですね。今後はハード研究も進むでしょうし、さらにおもしろいソフトが登場すると思います。我が社でも検討中ですので、ご期待ください。（河西）

リバーヒルソフト

発表タイトルなし

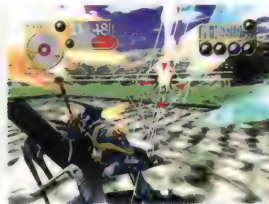
現在新作を鋭意制作中です。時期が来ましたら発表しますので、それまでお待ちください。ドリームキャストの可能性を最大限に引き出すようなソフトを発表したいと考えています。どうぞご期待ください。（原）

フロム・ソフトウェア

『フレームグライド』（春発売予定）

代表取締役
神　直利氏

昨年発表した『フレームグライド』の開発状況ですが、すでに半分ぐらいは進んでいます。ドリームキャストのスペックや機能のすべてを把握しているわけではないので、いろいろ試行錯誤していますね。ポリゴン描画や通信機能など、いろいろ問題もありましたが、何とか今は落ち着きましたね。今年の抱負は、当たり前かもしれませんが「クオリティを第一に」をモットーに、ユーザー（特にコア層）に納得してもらえるものを提供したいと思っております。とりあえず『フレームグライド』に関しては６月頭の発売に向けて鋭意制作中。ぜひ期待していてください。

▲パーツを合成により、なんと2000種類以上の機体が作成できる。

▲やはり気になるのは、通信対戦のシステムだろう。

ユービーアイソフト

『MONACO GRAND PRIX』（２月18日発売予定）ほか２タイトル

今年はドリームキャストの性能をフルに生かし、ゲームユーザーを驚かせるソフトを続々と発表していきます。第１弾のとなる『MONACO～』もレースゲームの未来形ソフトとして、十分楽しめる内容に仕上がりました。ご期待ください！（高野）

◀忠実に再現されたモナコ市街を舞台にしたこだわりのRCG。

メサイヤ

発表タイトルなし

1999年、メサイヤはいよいよ本格的にドリームキャストへ参入します。まずはタイトル発表！…とはまだまだいきませんが、みなさんの期待を裏切らない作品を発表できるようガンバっております。どうかご期待ください。（ジョン松沢）

メディアリング

発表タイトルなし

ドリームキャストには、ゲーム市場の活性化のためにもがんばって欲しいですね。現在タイトルを発表できないのは残念ですが、我が社では今年、ぜひドリームキャストユーザーをサポートしていきたい、と考えております。（青木）

ワープ

『リアルサウンド～風のリグレット～』（２月25日）『Dの食卓２』（99年内）

今年のテーマは、ズバリ「D２」です。1999年は『D２』と『リアルサウンド～風のリグレット～』の２タイトルを予定していますが、無事『D２』を発売できれば、いよいよ本格的に『リアルサウンド２』の開発に取りかかることになります。スタートは年内くらいには……何とかしたいですね。まずは『D２』に全精力をかたむけるつもりです。それから、『D２』体験版は、かなり充実した内容にできそうです。声も入りますよ。お楽しみに。

代表取締役
飯野賢治氏

メディアワークス

発表タイトルなし

ドリームキャストは、描画性能や通信機能など多様な可能性を秘めたハードです。しかし、優れたハードもソフトがなければただの箱。皆様に納得していただけるソフトを制作すべく、鋭意努力していきます。よろしくお願いします。（中野）

ボトムアップ

『DC大相撲』『エンタテイメント　ゴルフ』（ともに秋発売予定）

まだコアユーザー向けのイメージが強いDCですが、ライトユーザーの方にもぜひ購入を考えていただきたいですね。その時には、今年ボトムアップから登場する『DC大相撲』と『エンタテイメント　ゴルフ』をよろしく！（岡崎）

新春特集!! PART3

あなたの書初め見せてください

'99年ゲーム業界著名人編

世界に1本の書初め掛け軸!

'99年ドリームキャストのカギを握ると思われる方々に、色々な気持ちを込めて書初めをしていただきました。テーマはもちろん「ドリームキャスト」。メチャクチャ直球なひとことから、特報ネタの見え隠れする深～いひとことまで、ここに取り揃えました。今回は、この超レアな書初め掛け軸を各1名様限定（当たり前）でプレゼント！　床の間に飾って家宝にするもよし、お宝鑑定団に持ちこむもよし、年始からおめでたい一品です！

プレゼントの応募要領

今回、紹介している書初めはすべて読者プレゼントの対象となります。プレゼントを希望する方は、ハガキに住所・氏名・希望する書初めのロットナンバー（1枚につき1つ）を明記の上、下記のあて先までハガキでお送りください。なお、当選の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

あて先　〒101-8305　㈱メディアワークス　電撃ドリームキャスト編集部　「書初めくれ」係

※社名による50音順となります。

①NECインターチャネル　多部田俊雄氏

ポリゲーばっか　多部田俊雄

②カプコン　岡本吉起氏

③クライマックス　内藤寛氏

それは仕様です　内藤寛

④クライマックスグラフィックス　西垣伸哉氏

⑤セガ・エンタープライゼス　水口哲也氏

「フレンズ」「WITH YOU」とサターンの大物タイトルが楽しみなNECインターチャネル。ドリームキャストではどんな作品が？

これは千載一遇のチャンス。今なら「バイオ」を作った男たちになれる!?　ところで岡本さん、発売時期教えてくださいよ～。

……新年早々、不吉な言葉をありがとうございます。もちろん「クライマックスランダーズ」は、こんな心配無用ですよね、ね。

正月返上覚悟で「ブルースティンガー」を開発中の西垣さん。重みがあります。渡米直前のお忙しい中、ありがとうございました。

これは!?　なにやら特報ネタの香り……。「いまはこれだけ。まだ、秘密です」うーん、気になる！　発表はいつなんですかー!!!

⑥セガ・エンタープライゼス 谷口ジュン氏

通信大変
谷口

⑦ナムコ 吉積信氏

⑧バンプレスト 寺田貴信氏

⑨レッドカンパニー 広井王子氏

⑩ワープ 飯野賢治氏

『セガラリー2』の調整のため、一歩も開発室を出られない状況の谷口さん。無理言ってスイマセン。（写真は前回取材時のものです）

クリエイターの方だとタイトルがば れちゃうので、ナムコは広報のみなさんにお願いしました。ページ下の2人もイイ味です。

やっぱり!? そうこなくっちゃ。でも、バツで消してある「2分割」の字が気になる……。2枚組なら大歓迎でーす!!

一瞬わからなかったかな。まずは右に90度回転させてみてください。そう、「心」です。DCユーザーに贈る心の作品。期待しています。

これは、もしかしてアノ作品のこと……? 操作が煩雑になりがちな最近のゲームに慣れていたので、衝撃を受けた人も多かったとか。

どのくらい待てる?
ナムコ CS広告宣伝部 田中快

⑪ナムコ
田中快氏

⑫ナムコ
五味たかねさん

⑬セガ・エンタープライゼス
パイナポー大西氏

⑭電撃ドリームキャスト編集長
長谷川真

電撃特報

『シェンムー』の魅力を徹底追跡！

シェンムー 莎木

シェンムー(莎木)		
DC	●ドリームキャスト ●99年春発売予定 ●価格未定	
	●セガ ●RPG ●使用ブロック数未定	

'98年12月20日。大々的な制作発表会で真の姿を現した、超大作『シェンムー』。今回はその最新情報はもちろん、横浜会場で行われた発表会の内容もレポートしていく。いまだ謎多き、その全貌に迫る！

鈴木裕がゲームの常識を変えた！

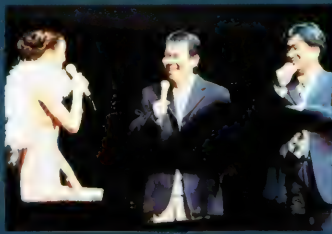
セガ、そして『V.F』を作った鈴木裕氏が贈る、今年最大の注目作『シェンムー』。今回は先日行われた横浜での制作発表会の模様と、新情報の数々をお届けしていく。ストーリーやキャラクター、システムなど、現在明らかになっているあらゆる要素を紹介していくので、まだ『シェンムー』がどういうゲームか分からない人も必見だ。それではこれから6ページに渡って、『シェンムー』の魅力をたっぷりお見せしていこう。

発表会ダイジェスト❶ 会場には1万人以上が集結！

去る昨年12月20日、横浜にて『シェンムー』の制作発表会が行われた。謎に包まれていた内容やゲーム画面が初公開されるとあって、会場であるパシフィコ横浜には1万人以上の一般客が来場。発表会は、司会に作曲家の三枝成彰氏、元アイドルの千葉麗子さんを迎え、本作の監督・総指揮をとるセガの鈴木裕氏を交えての進行となった。始めはムービーだと思われていた映像がゲーム画面と明らかになった瞬間、会場は大きな驚きに包まれていた。

▲計3回のステージで、来場者数は1万人を突破。当日参加者も、多数訪れていた。

◀会場にあった『シェンムー』プリクラには常に人だかりが。

▶鈴木裕氏からは、さまざまな爆弾発言が。次ページにまとめたので要チェック！

オーケストラでの幕開け

◀発表会は、壮大なオーケストラ演奏で幕を開けた。写真は、本作のヒロインである莎花(シェンファ)の歌のヴォーカルを務めた伊織さん。

▼神奈川フィルハーモニー管弦楽団により、スペシャルディスクでおなじみの本作のメインテーマなどが演奏された。

STORY&WORLD

断片的な情報から物語序盤が見えてきた

ここでは『シェンムー』の物語と、その舞台となる場所を紹介していく。まだすべてが明らかにされたわけではないが、スペシャルディスクに収録されていた『悠久の地』という詩や発表会の情報で、大きな流れは見えてきた。ここではその断片的な情報をつなぎ合わせて、物語序盤の流れを追跡してみよう。

物語の始まりは、主人公の住む横須賀の町

物語は1986年の冬から始まる。最初の舞台は、主人公である芭月涼が生まれ育った町である横須賀。この町には主人公の家である芭月武館や、下町情緒あふれる住宅街、そして大きな港がある。ゲーム中には、大きく分けてこの3エリアで行動することになるらしい。

◀神奈川県の三浦半島に位置する横須賀市。涼の物語は、まずは日本国内から始まる。

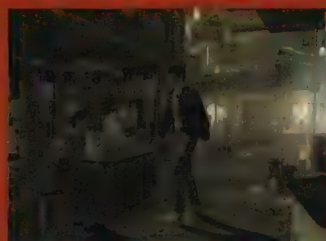
謎の鏡を求める、蒼龍が芭月家を強襲！

▼涼の父である巌（いわお）は、かつて中国で修行した際に謎の鏡を手に入れた。そして今、その鏡を狙う謎の武道家、蒼龍が、巌の前に姿を現す！

▲発表会ではこの後、帰宅した涼が蒼龍へ戦いを挑み、逆に人質に取られる場面が見られた。そして巌へと、蒼龍の一撃が！

◀涼と父親の激しい稽古。[illegible]来訪する時だが…。

父の死の謎を追い、西の地…香港へ

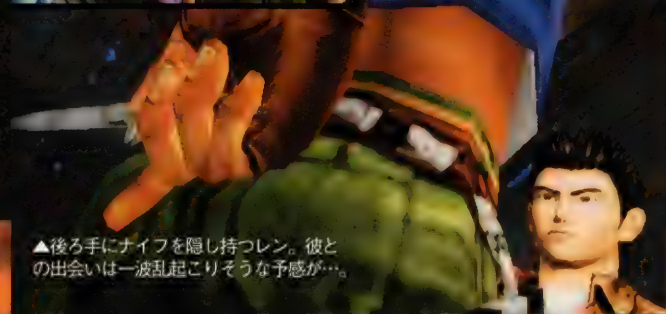
蒼龍に父を殺され、鏡を奪われてしまった涼。彼は蒼龍を追い、まずは香港へと向かう。ここには、「東洋の魔窟」と恐れられる九龍（クーロン）城地域や、繁華街であるワンチャイなどのエリアが存在する。果たして涼は、この町でどんな出会いや冒険をすることになるのだろうか？

▲涼にとって、始めて訪れる異国の地。頼れる仲間を探すことが先決だ。

◀表の顔であるにぎやかなワンチャイと、裏の顔である危険な九龍城地域。香港は2つの顔を持つ。

考察 はたして今後の舞台は？

舞台が中国ということを考えれば、万里の長城や敦煌（とんこう）などの遺跡を訪れる可能性は大きい。また、ヒロインである莎花（シェンファ）と出会う場所もいまだ謎。かなりの山奥で出会うらしいが…？

刃（レン）との出会い

◀香港の港付近のギャングたちのボスであるレン。裏情報に通じる男だけに、味方にできれば心強い存在だ。だが、九龍城の闇の中で生きてきた彼が、そう簡単に力を貸してくれるわけがない。

▲後ろ手にナイフを隠し持つレン。彼との出会いは一波乱起こりそうな予感が…。

発表会ダイジェスト❷

■アーケードでは3分間で楽しめる作品、言わば短編しか作れなかった。『シェンムー』で初めて、「3分間の呪縛」から離れた長編を作っている。

■物語が語られる期間は、1986年から1989年までの3年間を予定。全5～6章を予定しており、九龍城だけでも1200以上の部屋が登場する。だが、クリアに必要な部屋数は、その5%の60部屋でも多いと思っている。

■現在キャラは370人ほど完成している。以前の発表から数は増えてないが、その分クオリティーを上げた。

■今は動物を作り終え、虫を作成中。

鈴木裕語録

■ミニゲームでRCGの『アウトラン』とかが遊べるかも？

■QTEが物足りない人のために、『VF』モードも入れる予定。

■リプレイ性を高めるため、ビューモードに関しては、1回クリアしたらキャンセルできるようにする予定。

■クリアに必要ない部分も作り込んでいるので、九龍城などは観光目的で散歩するだけでも楽しめる。

■6歳でも遊べる難易度設定。

CHARACTER

敵か味方か？登場人物をオールチェック！

『シェンムー』には、500人以上の登場人物が予定されている。ここでは、発表会で公開された中でも特に重要なメインキャラたちを紹介していこう。なお、発表会ではこの他に、ワンチャイに店を構える2人の肉屋の主人などが公開された。

涼の父の仇である謎の武道家

蒼龍（そう りゅう）

今は途絶えたとされる幻の拳法の使い手。四天王の1人であり、その性格は冷酷にして残忍。圧倒的な力と技を持ち、涼と巌を一蹴して鏡を強奪した後、姿を消す。そして巌は、彼との戦いで命を落としてしまう。

香港の闇に潜む凶悪なる殺人鬼

チャイ

狡猾で残忍な性格を持ち、多くの人を殺めてきた謎の男。外見通り非常に素早く、その長い腕から繰り出される攻撃は相手の急所を確実に貫く。狙った標的を殺すためなら、地獄の果てまで追いかける執念深さを持つ。

発表会ダイジェスト❸

各キャラを担当する俳優からのメッセージ

発表会には、主人公である涼役の松風雅也さんを始め、4人の俳優が姿を見せた。ここでは、その時の発言も合わせて紹介していこう。俳優選考をした鈴木裕氏による、「俳優＝そのキャラそのもの」という言葉も頭にいれ、じっくり読んでほしい。

▲俳優が演じたのは声だけでなく、シーンごとの動きまでもがゲーム中に反映されている。

父の仇討ちに燃える若き武道家（本編の主人公）

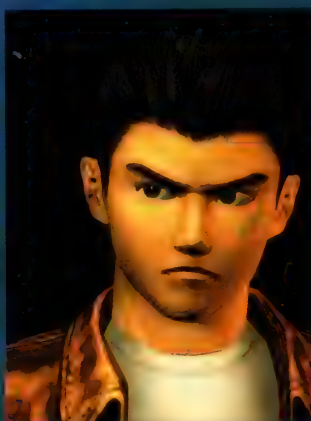
芭月 涼（はづき りょう）

無鉄砲でケンカ好きだが、強い正義感を持つ青年。幼い頃に母を亡くし、父から武道を教わった。

松風 雅也

日常会話もフルボイスなのでセリフ量が多い。同じセリフでも状況によって違う感じで収録するので、大変ですね。

質実剛健を備えた強き男

芭月 巌（はづき いわお）

涼の父である武道家。過去に中国で手に入れた鏡を巡り蒼龍に殺される。

藤岡 弘

声も動きも必要とされ、演技する側にはごまかしがきかない怖さがあった。それほど、このゲームには徹底したリアリズムがある。その思いを感じてほしい。

香港一の情報通

朱 元達（しゅう げんたつ）

香港を代表する運送会社「五星公司」の元締め。かつては九龍城の有力な権力者として君臨し、老いて引退した今もなお、その情報網は健在。義侠心に厚く、表裏どちらの世界にも彼を慕う人間は多い。涼との接点は不明だが、2人は朱元達の部下のある男を通じて知り合うことになるらしい。

自然を愛する本作のヒロイン

玲 莎花（レイ シェンファ）

中国の大自然の中で育った、汚れを知らぬ優しき少女。後に涼と出会い、彼の運命を大きく変える定めを持つという。

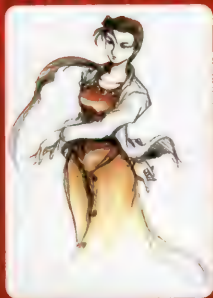
石垣 はづき

シェンファは、一言で言うとマイペースな野性児です。人が少ない秘境に住んでいるから、涼のことを珍しい動物だと思うかも(笑)。

三枝氏の名言

司会を務めた三枝氏は「シェンムー」を、「戦うことよりも、社会と接することが問われる作品」と評した。また、「西洋的な戦う文化ではなく、東洋的な守る文化が感じられる」との発言も。かなり的を得た感想だと思うが、どうだろうか？

伝統文化に通ずる才媛
紅(こう) 秀瑛(しゅうえい)

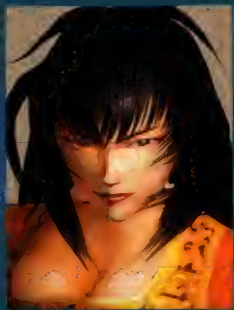
澄んだ瞳を持つ、美しき才女。中国の歴史、武術の研究家であり、伝統文化を深く愛する。その知識や実力を考えると、巌亡き今、涼の新たな師匠となる可能性は高い。

危険な匂いを持つ男
刃(レン) 武鷹(ウーイン)

香港のストリートギャングを束ねる、若きボス。

萩原 匠

『シェンムー』の仕事はずっと極秘扱いだったので、誰にも言えず辛かった。今日からようやく、人に自慢できますよ(笑)。

美しくも残忍な美女
鳥(チョウ) 隼(ジュン)

常に赤い衣を身にまとい、目的を邪魔する者は容赦なく抹殺する非情な性格の持ち主。見るものすべてを惑わす妖艶な雰囲気を備え、四天王の一角を担っている。だが、同じ四天王である蒼龍との関係は不明。

考察
残る四天王を大予想？

中国には四神と呼ばれる神がおり、北は玄亀(げんぶ)、東は白虎(びゃっこ)、南は朱雀(すざく)、西は青竜(せいりゅう)が、それぞれの地を守るという。蒼龍＝青竜、鳥隼＝朱雀と考えると、残る2人の四天王も四神に相対しているハズ。玄(黒)や白の服を着るキャラがいたら要チェックかも？

『シェンムー』3大特徴を検証

ここからは、『シェンムー』が持つ特徴を3つに分類して紹介していく。具体的なゲームの流れは不明だが、ＱＴＥによって物語が分岐することは判明済み。発表会で見た感じでは、ＡＶＧ的に情報を集めて目的地を見つけるタイプと予想される。

1 見る者すべてを驚かせる圧倒的なビジュアル

結論から言うと、本作では従来のゲームのムービーレベルのキャラを自由に操作することができる。そのため「シェンムー」には、レベルが高い映像を別に作って再生する、いわゆる「ムービー再生」は一切使われていない。ゲーム中に操作するキャラが演技をするだけで、十分「ムービー」的な演出が成り立つのだ。また、背景もすべてがリアルタイムＣＧで描かれている。まさに、ムービーを動かす感じで遊べるのだ。

プレイモード(ゲーム画面)

▲実際にキャラを操作して遊ぶ、プレイモード。信じられないことに、これまでのムービーレベルのクオリティでゲームが遊べるのだ。

クオリティギャップなし！

ビューモード(従来のムービー画面)

▲キャラが映画的な演技をするビューモード。これまでの一方通行的なムービー再生方式と違い、本作ではこういったイベント中に視点を変えたり、よそ見をすることも可能。

2 仮想現実世界を追求した徹底的なリアリティ

『シェンムー』では、これまでのゲームでは無視されてきた現実感（リアリティ）についても妥協していない。人と話す時に遠くから声をかけることもできるし、相手から声をかけられることもある。さらには食事や睡眠など、我々が現実世界で常識的に行っている「生活」までもがシステムに取り入れられている。まさに、仮想世界での別体験が味わえるのだ。

▲看板取り付けの手伝いなど、イベントも日常的だ。恐怖やスリルも現実的に表現される。

▼生きていくための生活に必要なお金は、アルバイトやギャンブルで稼ぐことになる。

メイクマネーイベント

4D—時の流れ

タイムコントロール

本作の大きな特徴として、時や天候がリアルタイムに変化することが挙げられる。もちろん季節も存在するので、プレイする人の進み方によって、同じ場所でもまったく違った状況になりうるのだ。

▲朝・昼・晩と、時はリアルタイムに流れていく。これは背景の変化にとどまらず、そこで生活する人々の生活リズムにまで影響するのだ。

▶天候は雪の他に、雨なども用意されている。発表会では、雪で花びらが舞い散る演出の変化も見られた。

マジックウェザー

考察 時の流れが持つ意味とは？

これは発表会で実際に見られたことだが、時間帯や天候はゲームの難易度にも影響を与えていた。たとえば看板を探す時、夜は暗いので看板が見えにくくなり、探すのが難しくなっていた。同様に、雨や雪で視界が悪くなる場面も見られた。

寒い時には厚着？

会場で販売されたカレンダーには、サマードレスやセーターなど、季節に合った服装をしたシェンファの姿が…。もしかすると、ゲーム中も季節ごとに服装が変わるのかも？ 主人公も、冬には厚着をしないと風邪をひいたりして…。

3 誰もが遊べるシンプルさと自由に遊べる奥深さが両立したゲーム性

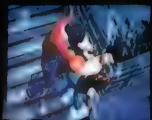
「シェンムー」の基本操作は極めてシンプル。キャラを動かす時は方向ボタン、会話などのアクションはAボタンを押すだけで行える。またアナログ方向キーでキャラの目線を動かして、ビルの上の看板を見たり、足もとを見たりすることも可能だ。複雑な操作が一切ないので、誰でも安心して遊べる作りになっている。本作は自由度が高く、クリアに必要ない場所へも自由に行くことができるのも特徴の1つ。画面上に存在する物は、ほとんどすべてを調べることができるので、豊富に用意されたサブイベントなどを探す楽しみもあるのだ。

▼あたりを見回す時、わざわざ立ち止まる必要はない。本作では、歩きながらでも自由に視線を変えられるのだ。

▲重要な物を調べる時は、アップになった手を操作することになるらしい。特別な操作はないので初心者も安心だ。

発表会ダイジェスト④

すでに実機上でプレイ可能だった!!

発表会では、『シェンムー』をドリームキャストで動かす場面も見られた。鈴木裕氏自らQTEを実演したが、緊張のせいか失敗。また、三枝氏がギャンブルに挑戦した時、決めるのが遅れてゲーム中のキャラにせかされるという珍場面もあった。

▶すでに実機上で動いていた「シェンムー」。春のゲームショウでは実際に遊べるはずだ。

ワンボタン操作で展開するQTE（クイック・タイマー・イベント）

「シェンムー」では、派手なアクションシーンもワンボタンを押すだけで簡単に操作できる。画面上に現れた矢印やボタンに反応して素早くボタンを押すだけで、誰でも華麗なアクションが楽しめるのだ。ここでは、その実際の流れを連続写真で追ってみよう。なお、QTEに失敗してもゲームオーバーになるとは限らず、物語が分岐することもあるのだ。

涼の追跡する少年が左に曲がると画面に「←」が!

「←」を入力成功し、見失わずにすんだ

引き続き追跡する涼 このあとリフトカーが!

「←」にボタンを入れリフトカーをさけられた

目の前に障害物が!

「A」を入力 見事に着地成功!

格闘シーンもQTEで展開!

格闘シーンでも「VF」のような複雑な操作はいらず、アイコンに従ってボタンを押すだけで戦える。格闘ゲームが苦手な人でも、ダイナミックなバトルが楽しめるのだ。

◀▲格闘部分の動きは、鈴木裕氏自らも指導。

QTEのアイコンの意味

これは、九龍城の一角に幽閉された涼とレンが、協力して脱出をはかるQTEだ。2人は手錠でつながれているため、ここではレンのかけ声に合わせて行動することになる。つまり、レンが「右だ!」と言った時は「➡」が表示されるといったように、QTEの表示＝その状況に最も適した行動なのだ。

▲右に曲がる時に「⬅」が表示されるような、理不尽なアイコンは出ない。

▲失敗すると……この後レンには「でしゃばんな」と悪態をつかれてしまう。

▼状況を把握すれば、次に表示されるアイコンを予想することも可能だ。

発表会ダイジェスト⑤

「シェンムー」に寄せられた激励メッセージの数々

今回の発表会には映画監督の押井守氏を始め、各界からさまざまなゲストが参加していた。ここでは、電撃独自の調査も含め、多くの人たちから「シェンムー」へと送られた応援メッセージを紹介していこう。なお、右に掲載した方たち以外にも、鈴木裕氏の友人であるレーサーの服部尚貴氏や、「VF」の大ファンという、女優の杉田かおるさんなどもゲストとして登場。鈴木裕氏へ向け、熱いエールを贈っていた。

▶並みいるゲストから喝采を浴びた『シェンムー』。特に映像面への評価が高かった。

From ゲスト

セガ・エンタープライゼス 代表取締役社長 入交昭一郎氏

これまでも何度か会社で見ましたが、座席からじっくり見ると感動の度合いが違いますね。本当に壮大で、これは自信を持って世に出せる作品だと確信しました。残る問題は発売日だけです。セガとしてもサポートをしていきますので、がんばって春までに完成させるつもりです。

セガ・エンタープライゼス 常務(元専務) 湯川英一氏

身内がほめてもしょうがないけど、この『シェンムー』は本当にすごいね。こっちのシェンムー（専務）は常務になったけど、この『シェンムー』は大丈夫。このゲームがバンバン売れたら、私も晴れて専務に戻れるかも知れないな。みなさん、『シェンムー』をよろしく!

映画監督 押井守氏

シェンファこそ、アニメが目指した究極のCG少女ですね。

CGデザイナー 原田大三郎氏

真の意味でのフルインタラクティブCGに感動しました。

From 一般来訪者

■音楽が素晴らしい。早くサントラを発売してほしいです。
■この発表会のために、香港から来ました。新しい発想を見事に表現しきった鈴木裕さんの力に、本当に感動しています。
■人の表情がリアル。見ているだけで感情が伝わってきた。
■時間の概念やワンボタン操作など、こちらが漠然と望んでいたものがしっかりと形になっているのに驚きました。
■自然や動物の描写もリアルで、自分が映画の主人公になった感じで遊べそう。長く遊べそうだし、絶対に買います。

格闘シーンには本当の武道家を起用

本作の格闘シーンの演技指導は、八極拳の達人、呉連枝（ごれんし）老師の弟子である服部哲也氏が行っている。本物の武道家が指導しているとあって、ゲーム中の格闘シーンの動きは非常にリアルに仕上がっているのだ。

『シェンムー』グッズ1月18日より発売開始!!

イベント会場ではすでに先行発売され、人気を集めている「シェンムー」グッズ。1月18日からは、イベントに行けなかった人などのために、各地のアミューズメントパークなどでの一般発売が開始される。セガ直営のグッズショップやジョイポリスでの販売が予定されているので、グッズを買い逃がした人はこの機会をお見のがしなく。また、同時にインターネットでの通販も始まるので、こちらも利用しよう。

セガエンターテイメントユニバースへの通販アドレス
(http://www.sega.co.jp/)

◀グッズ売場は横浜会場でも大盛況だった。中でもシェンファが描かれたカレンダーは、高い注目を集めていた

シングルCD
(価格未定円)

フィギュア
(2,000円・予価)
※3月1日発売予定

ポスター
(4種／各1,500円)

カレンダー
(2,500円)

マグカップ
(4種／各800円)

テレホンカード
(4種／各1,000円)

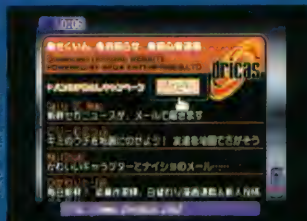
ノート
(2種／各300円)

ロゴ入ボールペン
(200円)

マウスパッド
(4種／各600円)

クリアファイル
(4種／各350円)

『シェンムー』公式ホームページ 大人気開設中

横浜会場での発表会と同時に開設された、「シェンムー」の公式ホームページ。ここには発表会レポートや「シェンムー」に関するBBS(掲示板)などが用意されており、多くのファンから書き込みが続けられている。今後はいよいよ本格的な活動が開始され、新コーナーも続々と増える予定だ。毎日チェックを怠らないようにしよう。

▲このページへは、セガのホームページからも接続可能。BBSもあるので、予想から感想まで気軽に書き込んでみよう。

アドレスhttp:www.shenmue.com

5大都市発表会イベント。残るは3会場のみ!

「シェンムー」の実際に動いている画面を見られる制作発表会も、あとわずかで無事終了を迎える。残る会場は札幌、仙台、名古屋の3会場のみ。参加には前もって配布された招待券か、当日に会場前で配られる整理券が必要となる。当日入場分の座席数もかなり余裕をとっているので、招待券の抽選にもれた人もあきらめずに会場へ足を運んでみよう。来場者全員には「シェンムー」グッズセットもプレゼントされるので、この機会にぜひ発表会に参加して、そのすごさを実際に確かめてみよう。なお、すべての会場にはゲストとして湯川元専務が登場する他、横浜会場では公開されなかった最新映像も上映される。

▶横浜会場では見られなかった最新映像も、数十分に渡って追加される。もう1度見に行くのもオススメだ。

▲ゲストには、湯川元専務が登場。もちろん、TVでおなじみの眼鏡姿で大活躍してくれるはずだ。

イベントスケジュール	日時	場所(収容人数)	第1回	第2回
	1月15日(金)	札幌「北海道厚生年金会館」(2500人)	13:00～15:00	16:00～18:00
	1月16日(土)	仙台「仙台国際センター」(1000人)		
	1月17日(日)	名古屋「愛知県勤労会館」(1500人)		

From ゲスト

カプコン
開発本部
常務取締役本部長
岡本吉起氏

スゴイのは前から聞いてたけど、その予想をちょっとだけ越えてましたね。ただ、僕らも「シェンムー」を越える物を作る自信はありますよ。期待して待っていてください。

カプコン
開発本部
第3制作部部長
三並達也氏

発表会での印象は十分。映像面も素晴らしかったので、期待してます。あとはもう、プレイした時に面白いかどうか。これが1番重要ですから、今はこれ以上何も言えませんね。

カプコン
開発本部
第2制作部部長
稲船敬二氏

僕はRPGが苦手だけど、「シェンムー」は普通のRPGらしさが少ないのがいいですね。独特な雰囲気と、操作が簡単なところも気に入りました。早く遊んでみたいです。

アトラス 第一開発部取締役部長 **岡田耕始氏**

一言で表すと「大河ドラマ」みたいなゲーム? になるでしょうか。壮大な部分は充分に理解できたのですが、ゲームシステムには、まだ何かありそうで今後の発表が気になります。1ユーザーとして、期待したいです。

プレゼント 発表会記念グッズを5名様に

「シェンムー」の発表会に行けない人のために、今回は発表会でもらえる記念グッズセットを5名様にプレゼント。希望者はハガキに、住所、氏名、電話番号を明記の上、下記のあて先まで。なお、当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

あて先
〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「シェンムー記念グッズプレゼント係」まで
(締切り／1月28日当日消印有効)

操作方法への疑問
「シェンムー」では、方向ボタンで移動中もアナログ方向キーで周りを見渡せる。でも、実際にコントローラを持って挑戦してみると…やりにくい。Yボタンを押すと視線が固定されるなど、ちょっとした工夫があればいいのだが…?

発売直前、役に立つ情報が満載!!

このゲームの魅力は、やっぱり個性的な5つのダンジョン内での派手なエフェクト&高い戦略性を持つバトル！　今回は、この魅力を項目別に徹底ガイドするぞ。さらに、かわいいキャラが住んでいる「パンナムタウン」も案内しているから、要チェックだ！

神機世界　エヴォリューション			
DC	●ドリームキャスト	●1月21日発売	●5,800円
	●セガ/ESP/スティング	●RPG	●使用ブロック数8

ダンジョン・バトル・町を完全ガイド!!

伝説のサイフレーム〝エヴォルシア〟をめぐり、世界各地の遺跡を探険する冒険活劇RPG『神機世界　エヴォリューション』。発売直前の今回は、冒険のキーワードとなるダンジョン、バトル、町を完全ガイドしていくぞ。各ガイドでは、マグの仲間たちが案内役になってレクチャーしてくれるので、役に立つこと間違いナシ。それではさっそく、マグに各パートの見どころを紹介してもらおう！

主人公　マグ・ランチャー
16歳の若き冒険家。行方不明の両親の意志を継ぎ、伝説のサイフレームを探している。何事にもくじけない不屈の闘志を持つ。

今回の見どころ INFORMATION

❶じっくり遺跡を探索したい!!

5つあるダンジョンは、どれから探険してもかまわないぞ。ただし、ダンジョンにはそれぞれ特徴があって、登場するモンスターもまったく異なるんだ。ダンジョンの違いについては、執事のグレが教えてくれるよ！

ガイドPart1　P47へ

❷戦略性の高いバトルを楽しみたい!!

バトルシーンでは敵味方を問わず、ド派手なアクションを見せてくれるよ。特にサイフレームでの攻撃は必見！　独自の新要素たっぷりのバトルについては、チェインがしっかりレクチャーしてくれるぞ。

ガイドPart2　P48へ

❸町でのんびり買い物したい!!

ダンジョンをクリアしたり、お宝を売ったりすれば、お金が手に入るんだ。パンナムタウンには冒険に役立つお店がたくさんあるから、いっぱいお金をためて利用しよう。詳しいことは、ペッパーに聞いてみようか？

ガイドPart3　P50へ

DUNGEON ガイドPart1

では、私めがダンジョンの案内役をつとめましょう

執事 グレイネイド
ランチャー家に仕える執事。マグが幼い頃から彼の世話係をしてきたせいか、いまだに彼を〝坊ちゃん〟呼ばわりする。料理が得意。

このゲームでは、ダンジョンに入るたびに内部の構造が変化するのです。ですが安心してくだされ。1度歩いた場所はオートマッピングされますので、迷うことはありませんぞ。ただし、ダンジョンにはワナもありますので、注意なさいますよう…。

◀ワナは必ずしも悪いことばかりではない。時にはこんなうれしいことも…。

シェイオル遺跡

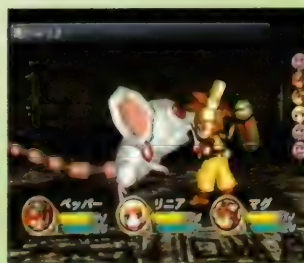
島の最北部に位置する火山のダンジョンですな。回廊の横にマグマが迫るような場所もありますが、落ちることはありませんのでご安心を。ここに登場するモンスターは火炎系の攻撃を持つものが多いようです。氷属性の攻撃のできるサイフレームがあれば有利に戦うことができますぞ。

▶見るからに熱そうな雰囲気の漂うダンジョン。他のダンジョンより爆弾のワナが多そうだ。

▲このダンジョンに生息するダイオウゴキカブリ。特殊攻撃をくらうと、混乱してしまうことがあるぞ。

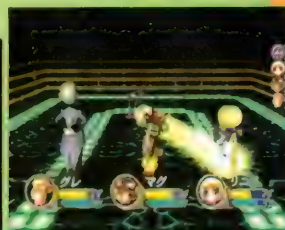
シェイズ遺跡

島の北西に位置するダンジョンでございます。地上に近い部分はそうでもありませんが、下層部は冷気で凍りついていると言われています。この遺跡は起伏に富んでおり、ジャンプで足場を渡らねばならぬ状況も出てくるでしょうな。寒い場所に住むようなモンスターが多く登場するので、炎属性のサイフレーム等を装備してこのダンジョンに臨まれるのがよいでしょう。

◀ジャンプで上手く足場を渡らないと取れないお宝があるかも…。

◀白ネズミのガンバスは、毒攻撃をしかけてくるやっかいな敵だ。

ディセント遺跡

島の東端に位置する塔のダンジョンですな。古代文明の遺産とは思えないほどの、未来的な構造が特徴でございます。ダンジョンの上部に到達すると、回廊の周りに星々が輝くのが見えますぞ。登場するモンスターも奇妙な姿をしたものが多いようです。

▶思わず立ち止まって見とれてしまうほど、幻想的な内部。

▲しかし、登場する敵の攻撃は他のダンジョンと同じように手厳しい。やられる前にやれ！

ブラインド遺跡

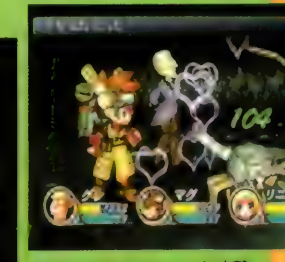
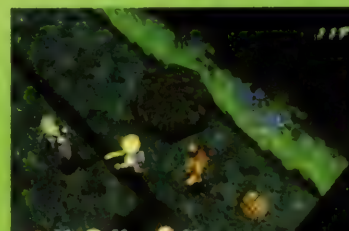
このダンジョンは、島の南端に位置しております。内部は水の浸食が激しく、水のたまった場所に入ると動きが鈍くなるようです。近くに敵がいる場合は注意が必要かと…。生息するモンスターは昆虫系が多いようですぞ。

▲遺跡の壁には奇妙な顔の彫像が。ちょっとコワイような気も…。

◀ポポ族と呼ばれる原住民も登場する。ヘンテコな踊りで攻撃してくるのだ。

ヘヴン遺跡

島の南西部に位置する、森の奥深くの薄暗いダンジョンです。このダンジョンもディセント遺跡と同様、階段を上ってゆく構造になっております。ここに生息するモンスターは昆虫系が多いようです。炎に弱いようなので装備の際にご一考を…。

▶ダンジョンの内部は非常に暗い。敵の接近に気づかないことも…。

▲FPを吸い取るイヤな攻撃。見ためにもちょっとヤな感じ。

BATTLE ガイドPart2

次はアタイが戦闘のコツを教えてやる
ヤラれたくなかったらしっかり覚えとけよ!!

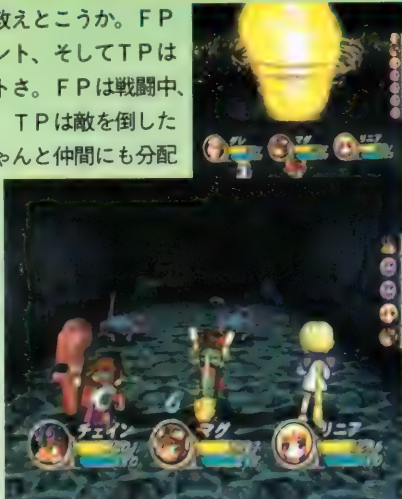
いいかい、バトルに勝つためには単に力押しではダメなんだ。ダンジョンに生息するモンスターもアタイたちと同じように特技を持ってるからね。攻撃をくらってバッドステータスになってしまうと、あっという間に全滅なんてコトもあるんだ。そこでアタイが、冒険に役立つちょっとしたポイントを教えてやるぜ。全部覚えれば大抵の敵には負けないハズだよ！

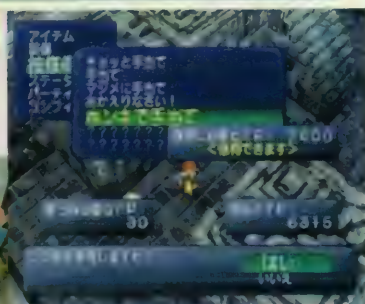
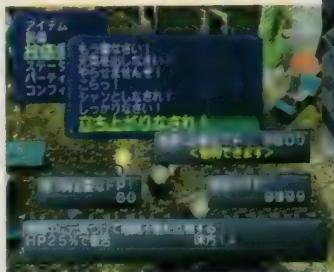
ライバル(?) チェイン・ガン
マグと同じサイフレーム使いの15歳の冒険家。意地っ張りだが、根はけっこう優しいようだ。マグとはダンジョン探険でいつも張り合ってばかりいるが、実は密かに気にかけていたりする。

1 まずはFPとTPを覚えよう

最初にＦＰとＴＰの意味について教えとこうか。ＦＰはアタイらの特技を使うために必要なポイント、そしてＴＰはその特技を覚えるために必要な経験値のコトさ。ＦＰは戦闘中、特技を使う以外の行動をとれば回復するよ。ＴＰは敵を倒した時、黄色く数字で表示されるぞ。これはちゃんと仲間にも分配されるから、リニアのように回復ばかりしているヤツでも入手できる仕組みなんだ。

▶強い敵を倒すほど、ＴＰを多くもらえるが、それなりに危険だ。

▶キャラの足下に表示されるのがＦＰ。これを消費して特技を使う。

特技はよく考えて覚えよう!

特技は全部で５系統あり、どの系統の特技もＴＰを費やすほど、それぞれレベルの高いモノを覚えることができる。どの特技から覚えていっても自由だけど、どの系統もまんべんなく覚えていくのがオススメ。１系統の特技だけ最高レベルまで覚えても、他はぜんぜんダメ、なんてことがあると、冒険は難航するぞ。

▲究極の特技を覚えるためには、最大値近くのＴＰが必要になるのだ。

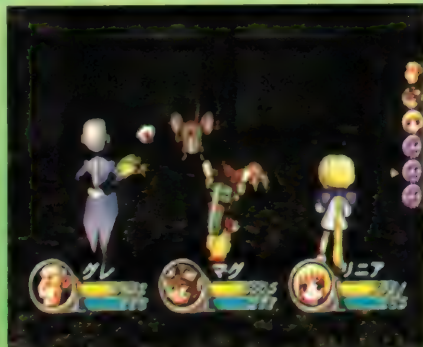
◀特技は戦闘中も覚えられるが、なるべく移動画面で修得しておこう。

2 フォーメーションに注意

パーティのフォーメーションは意外に重要だぜ。その仲間が前・中央・後ろのどこに位置しているかで、敵に与えるダメージや攻撃の回ってくる順番が変わるんだ。詳しくは右の表を参照してくれ。…そうだな、アタイだったらみんな最前列に配置して速攻で敵をやっつけちゃうけどさ。でも、ＨＰの少ないリニアには危ないかもなぁ…。

配置	攻撃力	防御力	待ち時間
前	高い	低い	短い
中	普通	普通	普通
後	低い	高い	長い

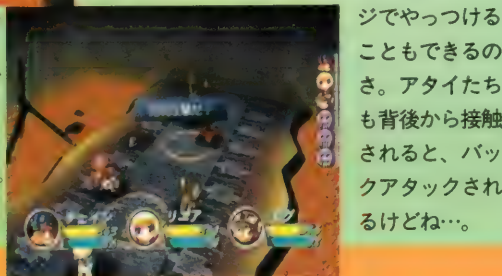
3 アクションメーターで効率よく戦おう

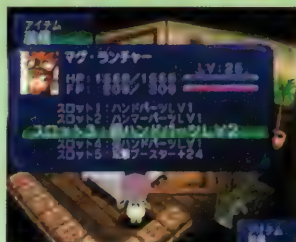
バトルの際に最も注意したいのが、このアクションメーターだな。これに注意していれば、次にどの敵が攻撃してくるかが一目瞭然なんだ。攻撃が先に回ってくる敵を優先して倒せば、余分なダメージを受けずに済むしな。バトルに突入したら、こまめに敵にカーソルを合わせて、順番を確認するように心がけないとダメだぞ！

▲画面右端に表示されるキャラの顔が攻撃の順番を示す。１番上が現在攻撃中のキャラだ。攻撃の際、敵にカーソルを合わせれば、その順番がわかるぞ。

4 背後から敵に近づいて先制攻撃!!

敵はアタイらと同様、ダンジョン内をうろついている。ヤツらと接触したら、バトルに突入するってワケだ。ただしこの時、敵の背後からうまく接触すれば、必ず先制攻撃できるんだ。先制攻撃できれば、敵の順番が回ってくるのがかなり遅くなるので、ノーダメージでやっつけることもできるのさ。アタイたちも背後から接触されると、バックアタックされるけどね…。

▲敵を見つけたらしばらく観察していよう。背後を見せたら、すかさず突撃するのだ！

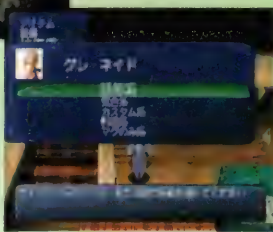
▶先制攻撃が成功すれば、ほぼタコ殴り状態。戦闘のＢＧＭも勇壮なカンジに変化するぞ。

5 サイフレームが使えるヤツと使えないヤツはココが違うんだ!!

サイフレーム使いとそうでないヤツとの最大の違いは、特技の系統をカスタマイズできるかできないかってコト。初期装備以外のサイフレームパーツは、ダンジョン内でしか入手できないけれどね。サイフレーム使いじゃないリニアやグレは、最初から特技の系統がすべてそろっていてうらやましいけれど、パーツさえ見つかれば、アタイだってどんどんすごい特技を覚えられるのさ!

▲パーツをつける数は改造屋で増設できる。詳しくは次ページからのタウンガイドで!

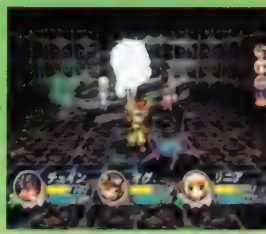
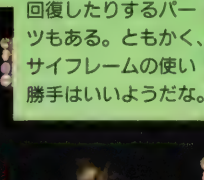
▶リニアたちは特技の系統がすべてそろっているが、変更は不可能。

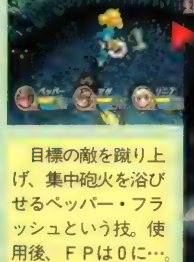
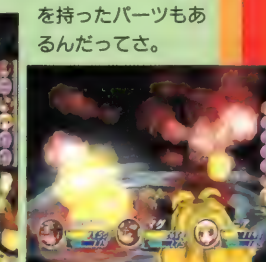
マグ 破壊力バツグンの技が魅力

アタイのライバルだけあって、なかなか使える攻撃を持っているな。基本的には単体攻撃の特技が多いけど、レベルの高い特技の中には1撃で敵全部やっつけちゃう強力なモノもあるぞ。あと、仲間のフォーメーションを変更したり、回復したりするパーツもある。ともかく、サイフレームの使い勝手はいいようだな。

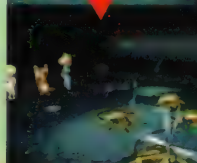
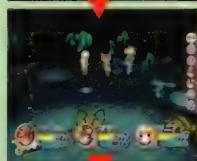
このダイブ・パンチは、マグ自ら敵陣に飛び込み、地面ごと粉砕する荒技。見た目の派手さも必見。

チェイン 状況に応じた使い分けが可能

アタイのパーツは、マグと同じく破壊力重視のモノが多いね。ダンジョンの特性や敵の弱点に合わせて装備するのがいいんだろうけど、お気に入りはソーサーパーツかな。敵複数を同時に攻撃したり、後列でも前列と同様の攻撃力を維持できたりするんだ。ちなみに、アタイ自身のパラメータをアップするパーツもあるらしいよ。

ソーサーパーツの特技が炸裂! 繰り出した2枚の円盤が、横1列の敵をなぎ倒してゆく。

ペッパー 陣形を無視した攻撃が得意

ペッパーのサイフレームはガン型だけあって、射程の長い特技が多いみたいだね。攻撃力はそんなに高くないけど、後列に配置していても前列と同じ威力を発揮するんだ。ペッパーの特技の中には、FP全部と引き替えに銃を乱射するというスゴイ技があるコト、知ってる? 敵に与えるダメージもハンパじゃないんだけど…、まあペッパーの性格らしい技だよね。もちろん、炎などの属性を持ったパーツもあるんだってさ。

目標の敵を蹴り上げ、集中砲火を浴びせるペッパー・フラッシュという技。使用後、FPは0に…。

リニア 回復・治療のエキスパート

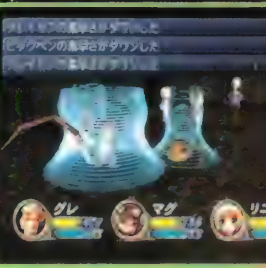
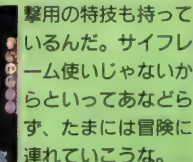
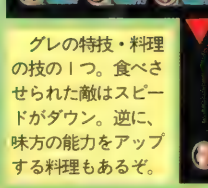
リニアはサイフレーム使いじゃないから、最初からすべての特技の系統がそろっているんだ。ただし、最初に覚えているのはそれぞれの基本技ばかりだけどね。リニアは回復と治療系の技が充実していて、バトルではアタイも世話になることが多いな。あと、プレゼント系には変な技が多いみたい。

プレゼント系の中には敵を攻撃するモノもある。敵を巨大な箱に乗せて思いきり吹き飛ばすのだ。

グレ ステータス変化で戦闘を有利に

グレもサイフレームは使えないようだな。グレは敵・味方のステータスに変化を与える特技が多彩なんだ。バトルが始まったら、すぐにグレの特技をかけてもらえば、かなり有利に戦うことができるぞ。ちなみにグレは気合という攻撃用の特技も持っているんだ。サイフレーム使いじゃないからといってあなどらず、たまには冒険に連れていこうな。

グレの特技・料理の技の1つ。食べさせられた敵はスピードがダウン。逆に、味方の能力をアップする料理もあるぞ。

ガイドPart3

TOWN

最後にアタシがパンナムタウンを案内するわね

パンナムタウンには冒険家にとってイロイロと役に立つ建物があるの。アナタが冒険する際に役立つ情報を、アタシが教えてあげるわ♥ まずは右のマップを見てね。数字がついているのが、アナタがお世話になる主な建物よ。ただし、路地や民家にいる人たちも、イベントごとにメッセージが変わるから、チェックしなさいね。植え込みや家具も調べた方がいいわよ。

冒険家 ペッパー・ボックス
第3国と呼ばれる国からやってきた冒険家。自由奔放でかなりプライドが高い。ただし、それに見合う外見と能力を兼ね備えている。

1 マグの家

ここは、主人公のマグの家ね。ストーリーの進行上、重要な場所よ。ダンジョンをクリアしてこの家で休めば、イベントが発生することが多いわね。家には常にグレがいるから、仕事の依頼を引き受けた後で話しかけてごらんなさい。きっと力になってくれるわ。ここには、アイテムの保管庫があることを忘れないでね。

◀売りたくないアイテムはとりあえずここに置いておこう。

2 飛行場

ここがマグの愛機“シーオッター”の待機する飛行場ね。各ダンジョンに行くには、この飛行場から飛び立つ必要があるの。1度飛行艇に乗ることを決定してしまうと、すぐには町に戻れないから注意してね。ちなみに、この飛行場は町から割と近い場所にあるけど、実は結構広いのよね。ヒマな時に辺りを探索するのも楽しいかもね。こまめに調べていけば、何か冒険に役立つモノが見つかるかもよ。

◀町でしっかり準備を整えたら、シーオッターに乗っていざダンジョンへ！

ちょっと一息 リニア 7変化!?

晴れ着にウェディングドレス…。実はコレ、スティングのイラストレーターさんが描いてくださったリニアの別バージョンなのだ。ユリの花を抱いて微笑む花嫁姿のリニアっていうのもイイよね。ゲーム内ではめったにこんな表情を見せない少女なだけに、こういう見ためのギャップも楽しいんじゃないかな?

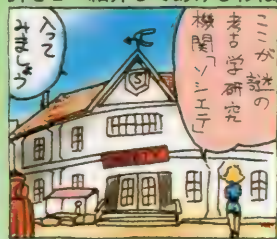
謎の少女 リニア・キャノン
3年前、マグが父から託された謎の少女。無口で滅多に自分から話すことはない。ヒーリングという生物を治癒する特殊能力を持っている。

3 チェインの家

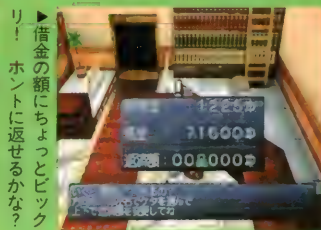
チェインの家ってバスを改造したモノなのよね。これって今でもまだ動くのかしら!? それはさておき、チェインも冒険のパートナーとして手を貸してくれるの。あの娘、マグに気があるみたいだから、たまには冒険に誘ってあげてね。顔には出さないけどきっと喜んでいるハズよ。

▶チェインの家でもいろいろなものを調べられるぞ。

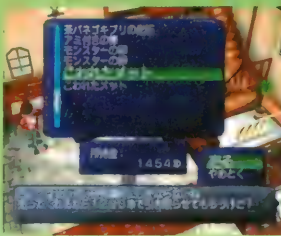
4 ソシエテ

ノースロップ大陸の遺跡を調査する学術機関である〝ソシエテ〟。アタシたち冒険家は、彼らの依頼を請け負うことでダンジョンの探索ができるの。ここでは、仕事の斡旋以外に、ソシエテでできる取引を2つ紹介してあげるわね。

借金の返済

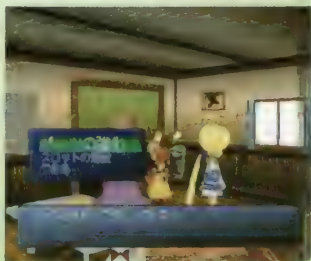
マグはこれまでソシエテの仕事に失敗して、相当借金がかさんでいるらしいの。借金は、ダンジョンをクリアした際に自動的に引き落とされるけど、こうして自分から返済することも可能よ。といっても冒険当初は収入が少ないから、資金を返済にあてるのは難しいけどね…。でも、きっといいコトがあるわよ。

▶借金の額にちょっとビックリ！ ホントに返せるかな？

アイテムの鑑定

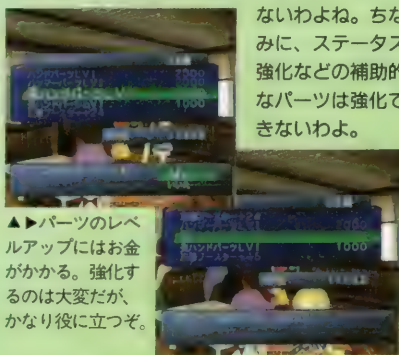
仕事を斡旋するカウンターの反対側では、ノップさんが謎のアイテムを鑑定してくれるの。敵を倒したり宝箱を開けたりして手に入れたモノは、ここに持ってくればいいわ。中には貴重な装備品などに加工できる、レアなモノだったりすることもあるみたいよ。忘れずに鑑定してもらいましょうね。

▼鑑定品はノップさんが引き取ってくれる。中にはすごく高い値段で売れるモノもあるらしいけど…。

▲加工したことで手に入る装備品は、アイテム屋で購入できるモノより役に立つ場合が多いぞ。

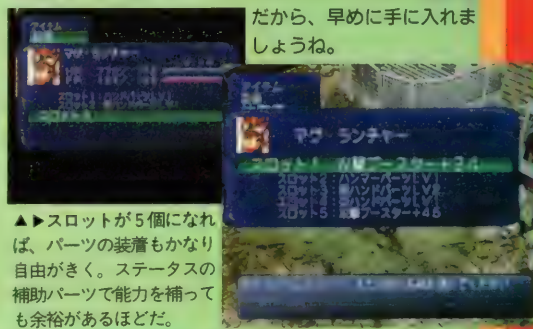
5 改造屋

アタシたちサイフレーム使いが1番お世話になる場所ね。ここでは各パーツのレベルアップと、サイフレームのスロット数を増設してくれるの。それらの詳しい説明は右を参照してね。サイフレームのパワーアップはかなり便利だけど、それなりにお金がかかるの。利用するのは中盤以降になると思うけど、ダンジョンをクリアした後は、必ず立ち寄るようにしましょうね。

▶改造屋のメニューはこの2つ。どっちを選ぶ？

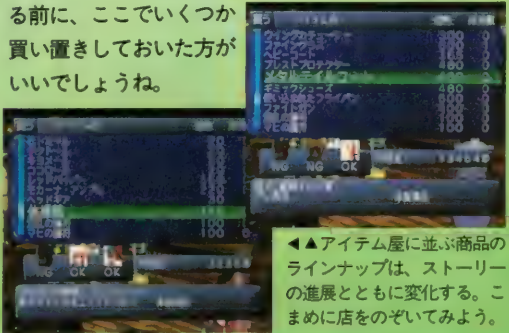
パーツのレベルアップ

特技が覚えられるサイフレームパーツは、攻撃力を最大5レベルまで強化できるわ。レベルアップさせるほど、FPの消費も少なくなり、攻撃力が増加するわけだから、強化しない手はないわよね。ちなみに、ステータス強化などの補助的なパーツは強化できないわよ。

▲▶パーツのレベルアップにはお金がかかる。強化するのは大変だが、かなり役に立つぞ。

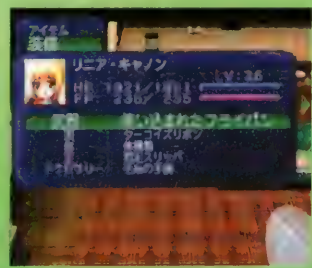
スロットの増設

アタシたちのサイフレームは、初期状態だと3つのスロットしか使えないの。つまりパーツを3つしか取りつけられないワケ。でも、スロットを増設してもらえば、最大5個のパーツが取りつけられるのよ。ただし、1つ増設するにつき、改造キットというアイテムが1個必要だから、早めに手に入れましょうね。

▲▶スロットが5個になれば、パーツの装着もかなり自由がきく。ステータスの補助パーツで能力を補っても余裕があるほどだ。

6 アイテム屋

アイテム屋では、ダンジョン探索に必要な回復薬や防具が手に入るわ。ダンジョン内に回復薬が落ちている場合もあるけど、必要な時ほど見つからないものよ。安全に冒険したかったら、飛行艇に乗る前に、ここでいくつか買い置きしておいた方がいいでしょうね。

◀▲アイテム屋に並ぶ商品のラインナップは、ストーリーの進展とともに変化する。こまめに店をのぞいてみよう。

リニアとグレは特にお世話になるかも

アタシたちサイフレーム使いはその必要はないけど、リニアやグレは武器を買い換える必要があるの。アイテム屋には彼らの武器も売っているので、たまには買い換えてあげてね。バトルがぐっとラクになるわ。

◀リニアの武器のフライパンにもさまざまなグレードがあるのだ。

7 酒場

ここは…、アタシのお気に入りの場所ね。ここにいる物知りおじいさんからは、冒険のコツを聞くことができるわ。ジュークボックスで音楽を聴くのも、気分転換にはちょうどいいかもね。ヒマな時はアタシもここでくつろいでるから、気が向いたら声をかけてね♥

待ってるワ

◀ジュークボックスの曲目は、物語が進めば増加していくぞ。

電撃特報
全世界の激走の日
© SEGA ENTERPRISES
セガラリー2
DC
●ドリームキャスト ●'99年発売予定 ●5,800円 ●セガ ●RCG
●使用ブロック数未定 ●レーシングコントローラ対応 ●通信対戦対応
SEGA RALLY 2
SEGA RALLY
CHAMPIONSHIP

ラリーファンよ、まてしばし待て!

DCのキラータイトルとして発売が待たれている『セガラリー2』。12台のニューマシン、バラエティ豊かな新コース、ネットワーク対戦などを盛り込んだDC版は、もはや移植作とは呼べないような進化を遂げている。残念ながら発売日延期となってしまったが、開発チームはより熟成した内容を目指し、現在も調整中とのこと。どうしても待ちきれないファンのために、今回はこれまでの情報をまとめてみた。もう少し待とう!!

DC版に登場する全20台のラリーカーを完全紹介!

このスペースでは、DC版『セガラリー2』に登場する20台のマシンを、7ページに渡って紹介。各マシンの外観の横にあるのはハンドリング性能で、比較的反応の良いものにはQuick、反応の悪いものはLooseと黄色の文字で表示している。

●トヨタカローラWRC

[illegible]

Quick / HANDLE / Loose

駆動形式 4WD

●フォードエスコート

[illegible]

Quick / HANDLE / Loose

駆動形式 4WD

Game Mode

ゲームを彩る豊富なモード群

新ゲームモードの10イヤーチャンピオンシップモード（以下10イヤー）など、アーケード版になかった多彩なモードを搭載したDC版『セガラリー２』。ここでは各モードの内容を紹介する。

10 YEAR

2P BATTLE

NETWORK

まずは10イヤーに挑戦しよう！

『セガラリー２』には全部で10のゲームモードがあるが、中でも注目したいのが10イヤーだ。このモードではプレイヤーがドライバーとなり、10年間、世界の各コースを転戦する。ゲームは４回のレースを１セットとした１年単位で進行し、ある程度の成績を残さないと先に進むことができないシステムだ。重要なのは、このモードの各年度で１位を取らないと、ニューマシンが取得できないという点。つまり、せっかくの新車も、10イヤーをプレイしないと手に入らないわけだ。これはもう、挑戦するしかない！

▲モードセレクト画面。それぞれのモードの内容は下にあるゲームモード一覧を参照して欲しい。

選択できるゲームモード

ARCADE アーケード版のチャンピオンシップモードと同内容。デザートを初めとした４つのコースを転戦していく。	**SAVE&LOAD GAME** セッティングやタイムアタックなどの、ゲーム中の各データを読み込み／保存する。リプレイも鑑賞可能だ。
10YEAR CHAMPIONSHIP １年単位で４つのコースをクリアしていく、ＤＣ版オリジナルのゲームモード。ここで新車が手に入る。	**RECORDS** タイムアタックで記録したタイムレコードを確認。トータル、ラップの各最速タイムが車種別に表示される。
TIME ATTACK 各コースを自由に選択できるタイムアタックモードだ。最速タイムの走りを確認できる、ゴースト機能も搭載。	**CAR SETTINGS** マシンのセッティングを変更するためのモード。項目別に細かい部分まで突き詰めたセッティングが可能だ。
2PLAYER BATTLE １画面を上下に分割して行う２Ｐ同時対戦モード。コントローラーが２つあれば、いつでも対戦が可能だ。	**CAR PROFILES** ゲーム中に登場するマシンのプロフィールが確認できるモード。実車の性能や経歴がひと目でわかる。
NETWORK PLAY ＤＣ版『セガラリー２』の目玉機能。ネットワーク機能を使用した、遠距離通信対戦を行うことができる。	**OPTIONS** サウンドやコントローラー操作などの設定はここで変更できる。プレイしやすいよう、適宜変更しよう。

●プジョー306マキシ

[illegible]

Quick HANDLE Loose

駆動形式 FF

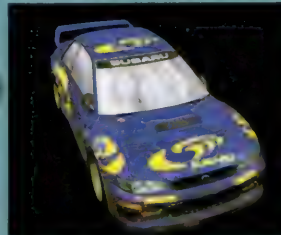
●ランチアストラトスHF

[illegible]

Quick HANDLE Loose

駆動形式 MR

●スバルインプレッサWRC

[illegible]

Quick HANDLE Loose

駆動形式 4WD

セッティング次第で走りは劇変する

セッティングは各プレイヤーが、自分にとって操作しやすいマシンを作り上げるためのもので、より速い走行タイムを目指す者にとって絶対に欠かせない大きな要素となる。そのため、「セガラリー2」では、カーセッティングが独立したゲームモードの1つとして用意されているのだ。セッティング可能な項目で車の挙動に直接関係してくるのは、ミッション、ギア比、フロント／リアのサスペンション、ステアリング、ブレーキ、タイヤの7つ。これらをうまく設定して自分にあったマシンを作り上げるのだ。各種設定のうち、一番大きくマシンの挙動に関係するのはズバリタイヤ。路面状況にあったタイヤをチョイスしなければ、どのマシンもコーナリング時に大きな負荷を負うことになってしまうからだ。プレイヤーが選択できるタイヤはアスファルト、グラベル、スノーの大まかに分けて3種類があり、これらが雨や路面の硬さ別にさらに細かく分類されている。いろいろテストして、それぞれの特徴をつかんでおこう。

セッティング可能な項目

ミッション
トランスミッション方式を変更する。AT、MTの2方式があるが、相対的にはMTが有利になる。

ギア比
ギア比を変更、加速度と最高速度のバランスを調整する。ミスしない自信があれば最高速度重視で。

フロント／リアサスペンション
サスペンションの硬さを変更、コーナリング特性を変える。前後バランスを考えて安定する設定を。

ステアリング
ステアリングの反応を調整する。自分が操作しやすいように、好みで変更してかまわないはずだ。

ブレーキ
ブレーキの効きを設定。効きを強くしておけば、とっさの場合でも壁への直撃を避けられるかも。

タイヤ
タイヤは全部で11種。それぞれアスファルト用4種、グラベル用4種、スノー用3種となっている。

コ・ドライバー
いわゆるナビゲーターの性別を変える。基本的には声が変わるだけなので、好みで選べばよい。

雨

▲路面が濡れるとタイヤのグリップ力が落ちて滑りやすくなる。レインタイヤを使いたいところだ。

雪

▲完全に固まったアイスバーン、走りにくい新雪路面と、実は数種類ある雪道。路面の[illegible]も変わる。

ターマック

▲安定したグリップが期待できるターマック路面。ここで各タイヤの特性をつかむのもいいだろう。

Machine Settings

より速く走るためにもセッティングは不可欠だ。自分に合った設定を探せ。

状況に応じたセッティング

●ミツビシランサーエボリューションV

[illegible]

Quick
HANDLE
Loose
駆動形式 4WD

●トヨタセリカGT-FOUR

「セガラリー1」からのエントリーとなる[illegible]マシンで、ハンドリングはかなりルーズ。だが、[illegible]は魅力だ。

Quick
HANDLE
Loose
駆動形式 4WD

●ランチアデルタHFインテグラーレ

こちらも「セガラリー1」からのエントリー。ストラトスとはかなり違い、カローラやエスコートに近いクイックなハンドリングを持つ。

Quick
HANDLE
Loose
駆動形式 4WD

Special Stage

完全オリジナルのコースが満載!

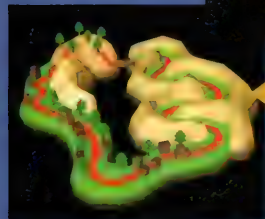
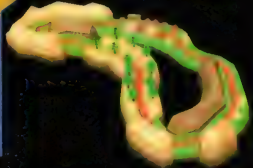
DC版に登場するコースは全部で18コース。アーケード版のコース数が4コースだったことを考えると、4倍以上に増加しているわけだ。ここでは、追加コースを中心にDC版の各コースの特徴をお伝えしていく。

【Desert】

サファリをモチーフにした、グラベル中心のコース。アーケード版のコースはSS1という扱いで、新規コースとして登場するのは、今回コースマップを掲載したSS2とSS3だ。路面はターマックに比べると滑りやすいが、グリップそのものは悪いわけではない。

SS2

▶「セガラリー1」の初級コースがベース。3連ジャンプなど、サファリの特徴がよく出たコース。

SS3

◀デザートの最難コース。小刻みなカーブが連なるため、きちんとしたライン取りが重要になる。

【Snowy】

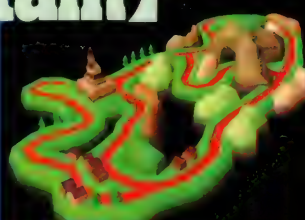
スウェーデンを始めとした北欧をモチーフとする雪道コース。アーケード版コースはSS3という扱いだ。全体的に路面がひどく滑りやすく、ラフな操作は即コースアウトにつながる。慎重さが必要になるコースだ。

SS1

SS2

▲雪道には走りやすい凍結路とスリッピーな新雪路がある。それぞれのグリップ感覚に慣れるのが大事。

【Mountain】

コルシカの山岳地帯をモチーフにしたターマック中心のコース。グリップがよいぶん、コースレイアウトにテクニカルなコーナーが多くなっているのが特徴。

SS1·3

▲ひとつのコースに分岐点を設置して、2コースに。

◀これがコース分岐点。アーケード版のコースはSS2という扱いになっている。

【Reviera】

F1などのレースと同じ、オールターマックのコース。アーケード版とコースレイアウトは同じだ。他コースに比べて距離が短いが、レイアウトは非常にテクニカル。2つのヘアピンをいかにクリアするかがポイントだ。

●スバルインプレッサ555

[illegible]

Quick
HANDLE
Loose
駆動形式 4WD

●ミツビシランサーエボリューションⅣ

97年に登場したランエボシリーズ4代目。[illegible]が多少変わるが、性能自体にエボVとさほど変わらない。ハンドリングもルーズな傾向に。

Quick
HANDLE
Loose
駆動形式 4WD

●トヨタセリカGT-FOUR (ST185)

93年のWRCメイクスチャンピオンマシン。ミスファイアリングの[illegible]独特の排気音が特徴だ。操作感はセリカ[illegible]

Quick
HANDLE
Loose
駆動形式 4WD

【Muddy】

SS1・2・3

DC版の完全オリジナルコース。モチーフは熱帯雨林に囲まれたインドネシア・スマトラ島となっている。コースの大部分は泥土によるグラベル路面から構成されており、グリップ力の低下は必至。アクセルコントロールやライン取りに注意しなければ、好タイム達成はかなり難しいだろう。天候や使用するタイヤの選択にも気を配っていきたいところだ。

【Isle】

こちらもDC版の完全オリジナルコースで、今回が初登場となる。このコースはスペインのカタルニアをイメージしたもので、島全体に走るアップダウンの激しい公道がバトルの舞台。路面は全体にターマック中心だが、石橋など若干グリップの悪い路面も含まれ、場所によってはブレーキを多用することもあるはずだ。レイアウトに関しては、SS１は直線の石橋と２つの大きなコーナー、SS２は道幅の狭い市街、SS３はテクニカルな連続コーナーやヘアピンがそれぞれ特徴となっている。美しい風景にも注目だ。

タイムアタックでも各コースは使える!

ここで紹介した16コースは、ゲームモードにあるタイムアタックを選択することで、すべて自由に走ることが可能となっている。つまり、各コースをいつでも練習することができるわけだ。10イヤーで行き詰まった時は、タイムアタックモードで、より良いライン取りやセッティングを再研究してみるといいだろう。

●ルノー・マキシメガーヌ

Quick
HANDLE
Loose
駆動形式 FF

●アルピーヌ・ルノー A110

Quick
HANDLE
Loose
駆動形式 RR

●フィアット131アバルトラリー

Quick
HANDLE
Loose
駆動形式 FR

Network Play

遠く離れた相手といつでも対戦OK!

『セガラリー２』のポイントとして外せないのが、ＤＣのソフトとしては初の通信対戦機能を備えている点だ。ここでは実際の通信対戦のプレイ方法をレクチャーしていく。

電話線をつなぐだけで対戦可能!

通信対戦はDC本体と「セガラリー２」のソフト、電話回線があれば、誰でもすぐに利用可能。具体的には①電話のモジュラーコネクタをDCに接続、②モードの中からNetworkPlayを選択、③使用する名前を設定し、アクセスする対戦サーバを選ぶ。これらの手順を済ませるとダイヤルが始まり、コネクトに成功すればそこはもうプレイヤーが集う対戦サーバの中。あとは相手を探してレースを始めるだけだ。ちなみに、対戦には最大４人が参加できる。

んなに簡単!通信対戦

①DCに電話回線を接続

②ゲーム起動・モード選択

③ロビーに入室(チャット)

④仲間を探し、チーム結成

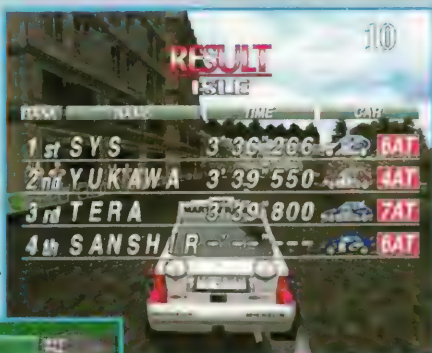
⑤チーム内で会話(チャット)

⑥レーススタート

⑦レース終了・結果表示

⑧チーム内で会話(チャット)

レースもいいけどチャットも楽しい!

アクセス直後に入るロビーや、対戦メンバーが集まった各チームの個室では、画面を通してサーバにアクセスしている人とチャット（会話）を楽しむことができる。ここでは誰もが自由なことを話し合えるので、タイムやセッティングなどについて白熱した議論が行われることになるはずだ。チャットの際に注意したいのは、意図せずに相手に不快感を与えてしまう場合が多いこと。見ず知らずの人と話していることを忘れずに、なるべく礼儀を守る必要があるだろう。

▲圧倒的に勝った場合でも、負けた相手をけなしたりするのはマズい。自分がされて嫌なことは他人にもしないこと。

◀ルールや礼儀を守るのは付き合いの基本。それさえ守れば、ネットで仲のいい友人やライバルをたくさん作れるはずだ。

●ランチア037ラリー

[illegible]

Quick
HANDLE
Loose

駆動形式 MR

●プジョー205ターボ16

[illegible]

Quick
HANDLE
Loose

駆動形式 4WD

●プジョー106マキシ

[illegible]

Quick
HANDLE
Loose

駆動形式 4WD

号外『セガラリー2』関連ニュース!

あのWRCチャンプ トミー・マキネンが来日!

98年のWRCシーズンで3年連続のドライバーズチャンピオンを獲得し、三菱に初のマニファクチャラーズ(製造者部門)チャンピオンをもたらしたトミー・マキネン氏。彼が去る97年12月に東京を訪れた。来日目的は、三菱が開催する「'98 CHAMPION'S MEETING with EVOLUTION」に参加するためで、ショー当日はマキネン氏のデモ走行とランエボシリーズ最新マシン「VI」のお披露目が行われた。またセガも協賛としてこのイベントに参加。「セガラリー2」をマキネン氏がプレイするといった一幕が見られた。

『セガラリー2』出版社大会も開催!

ショー開催前日には、カー&ゲームの各誌を招いたタイムアタック大会も実施された。この大会にはゲストとしてアジア・パシフィック・ラリー・チャンピオンシップ(APRC)で今期2位の成績をおさめた片岡氏も出演。「ラリーの雰囲気がよく出ている」とコメントを述べた。

APRCチャンプ藤本氏『セガラリー2』を語る!

今期APRCでカローラWRCを駆り、見事チャンピオンの座を獲得したテイン所属ドライバーの藤本吉郎氏。アーケード版とDC版の「セガラリー2」の制作に、多くのアドバイスをしたことでも有名だ。その氏が12月、マスコミの前で実際にDC版をプレイ。ソフトの出来栄えに感心していた。「でもナビの声はもう少し早いかな」というドライバーならではの辛口な意見も。

▲APRCのチャンピオンマシンがこのカローラだ。

『セガラリー2』体験イベントが大阪で!

アムラックス大阪では、1月14日～2月7日にかけて「チャレンジthe「セガラリー2」in大阪アムラックス」を開催する。入場は無料で、期間中の1月15、17、24、31、及び2月7日にはソフトを使用したゲーム大会も開かれる。また1月31日には、ラリードライバー藤本氏を招いたトークショーも同時に開催。関西在住のファンは要チェック。

テイン工業に潜入!

テインはラリーで得たショックアブソーバーの技術を、市販車用パーツにフィードバックしている。今回はテインの工場ものぞいてみたが、さまざまな車種用のサスペンションが研究されていた。

◀ここにある車はすべて、研究用のものだそうだ。

<TEIN>からプレゼント

藤本氏所属のチームテインの提供で、5名の読者に「テイン・'99カレンダー」をプレゼント。希望者は住所・氏名を明記して「ラリー2カレンダー」係まで。

●ランサーエボリューションIII(アドバン)

今期のAPRCで2位を獲得した片岡氏の駆る、チームアドバン所属のランエボIII。ハンドリングは他のエボシリーズ同様、比較的ルーズ。

Quick HANDLE Loose
駆動形式 4WD

●カローラWRC(テイン)

チームテインに所属する藤本氏を、今期のAPRCのドライバーズチャンピオンマシンに導いたマシン。性能的にはトヨタカローラと同等。

Quick HANDLE Loose
駆動形式 4WD

●ランチアデルタインテグラーレV

赤いマルティニカラーをまとったランチアデルタ。このマシンは89年オリオールがドライブしていたものだ。性能はランチャデルタと同等。

Quick HANDLE Loose
駆動形式 4WD

8人の女の子と繰り広げるラブストーリー

北へ。

White Illumination

北海道で知りあう女の子との会話を通し、物語を進めていくことになる『北へ。』。このゲームの魅力でありキーワードとなるのが、シナリオ、システム、そしてキャラクターだ。そこで今回は、これまでに公開された情報をもとに、これらの3大要素をチェックしてみよう。

今回はこれまでに判明した事実をもとに、『北へ。』の魅力を総チェック!! さらにファンページでは、キャラクターグッズ関連の最新情報を紹介するぞ!

▶新システムC.B.S.を使いこなせば、女の子との仲をこんなふうに進展させることができるのだ。

◀北海道を舞台に、2つの季節の物語が展開する。それぞれの季節で描かれるシナリオに注目!

▼8人の個性的な女の子たちが登場する『北へ。』。ヒロインとなる子はみんな魅力的なのだ。

物語の流れ

物語は大きく3つの部分に分けられる。プロローグでは春野家にお世話になるまでの経緯、夏編では女の子たちとの出会い、そして冬編では彼女たちとの交流が描かれることになるのだ。

プロローグ

主人公は夏休みを利用し、北海道旅行を決意。親戚の春野家に滞在することになり、琴梨と再会する。

夏 編

琴梨の紹介やアルバイト先で、主人公は他の女の子たちと知り合うことになる。もちろんデートも可能。

冬 編

冬編では、知り会った女の子との交流を深める。また、夏編で会うことのなかった女の子に出会うことも。

そして…?

北へ。 White Illumination	
DC	●ドリームキャスト ●3月発売予定 ●5,800円
	●ハドソン ●トラベルコミュニケーション ●使用ブロック数未定

想い返すだけでもせつなくなる秀逸なシナリオ

夏休みと冬休みという限られた期間の中で、ゲームは進行する。この限られた期間中に、女の子たちとコミュニケーションを深めてゆくのだ。彼女たちにはかなえたい夢や目的があり、付き合い方しだいではその理由を知ることも…？　時にはくじけそうになる彼女たちを励ましたり、ひたむきなその姿に勇気づけられたりするだろう。こうしたドラマが、ゲームをよりおもしろくするのだ。

▲女の子と親しくなっていけば、いろいろなことを話してくれる。信頼されているということかな？

◀訪れるデートスポットには、北海道ならではの場所が用意されている。

▲付き合い方しだいでは、女の子の家庭環境や悩みを知ることもできるのだ。

デート中にはミニゲームが

既存のゲームでは、デートは1枚絵が表示されて終わり、ということが多かった。しかしこのゲームでは、ミニゲームという形でデート中のイベントを実際にプレイヤーが体験することができるのだ。つまり、よりリアルに女の子とのコミュニケーションが楽しめるというワケ。もちろん、それぞれのミニゲームは前もって練習するコトも可能。事前にコツをつかんでおいて、本番ではカッコよくキメたいよね！

▲ミニゲームの1つのクイズゲーム。問題の傾向を事前につかんでおけば高得点確実！

▶デートで鮎と一緒にクイズゲームをすることに。ここで高得点を出せば、好感度が上がるかも…？

リアリティあふれる会話を可能にしたC.B.S.

『北へ。』の最大の特徴が、このコミュニケーション・ブレイク・システム（C.B.S.）だ。このシステムにより、女の子たちと現実感のある会話を楽しむことができるぞ。たとえば、女の子がある話題を話している最中にブレイクすることによって、その話題の内容についてより深く聞くこともできるし、全然別の話題をふることもできるのだ。選択によって、女の子との会話がはずんだり、逆に突然終わってしまうなんてことがあるかも…!?

タイミングを見計らってブレイク!!

ここでは、ブレイクするタイミングが実際にどう作用するかを紹介しよう。このブレイクのタイミングによって、キミが女の子に返答する選択肢の内容が変化していくのだ。

会話をさえぎってブレイク

相手のセリフをさえぎってブレイクすると、その話題を最初から聞き返したり、その話題に触れることをキャンセルしたりできる。あまり女の子には喜ばれないかも。

会話と会話の間にブレイク

相手がひととおり話し終わった合間をねらいブレイク。その話題に関心を示したり、別の話題に変更したりできる。女の子の様子を見極めることが重要となるだろう。

何もしない

相手が話し終えても、ブレイクしないという選択もある。この場合、彼女はその話題にキミが関心を示さなかったものとして、別の話を始めることになるのだ。

舞台となる北海道にふさわしい存在感のある女の子

ヒロインとなる8人の女の子は、北海道にちなんだ職業についたり、あるいは生活を営んでいる。たとえば、ターニャは有名なガラス工芸館の職人だし、めぐみは両親の経営する牧場の娘だ。こういった北海道の風土をもとにした設定が、キャラクターにより深い存在感を与えているともいえるだろう。さらに、キャラクターデザイン担当のNOCCHI氏による、繊細なタッチのイラストもイメージにピッタリだよね！

▲航空自衛隊に勤務している由子。彼女の勤務する自衛隊の基地は、千歳に実在するのだ。

＊画面は開発中のものです。

北へ。ファンページ
Chapter 4

北風の冷たい季節となりましたが、いかがお過ごしですか？　しかし、どんなに外が寒かろうと、ファンの皆さんからのお便りのおかげで暖かい気分になれるこのページ。今回も元気にお届けします！

アイドル＆アニメカードフェスティバル'99会場で
トレカプレビューパック販売

ソフトの発売に先がけて、『北へ。』のトレカ・プレビューパックが販売されることが決定したぞ！　販売場所は、2月に東京ビッグサイトで開催される「アイドル＆アニメカードフェスティバル」のハドソンブース。トレカに採用されるイラストは全9種類で、もちろんNOCCHI氏の手によるものだ。5枚（ランダム）入り1パック税込500円で販売される。ファン必携アイテムなだけに、当日は売り切れの可能性も…。早めに出かけて、必ずゲットしよう！　イベントについては下記を参照のこと。

イベント要綱

●日時　2月6日(土)・7日(日)　10：00〜18：00
●場所　東京国際展示場（東京ビッグサイト）東4展示ホール
●入場料　前売り900円・当日1,000円（ともに税込）
　一般プレイガイドなどで前売り券発売中
●問い合わせ先　03-3544-9636（I&ACF事務局・黒崎・黒沢・関）

コンテスト応募イラスト紹介

そろそろ賞品の発表ができるかもしれません。みんなの力作をドンドン送ってきてね！

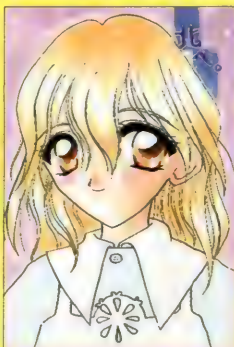
◀埼玉県・星瀬弘さん　憂いをおびたターニャの瞳。その瞳に映るものは…？

◀岡山県・兼定和泉さん　独特な色使いが映えるイラスト。個性的でグー！

◀岩手県・うみゅ〜さん　DCをプレイする梢。どんなゲームをやっているのかな？

◀岡山県・維新伝新さん　めぐみの元気の良さが出ていますね。今年は受験だそうですが、気合いを入れてガンバってネ。

◀東京都・かないすずはさん　キュートな琴梨です。『北へ。』、ぜひ遊んでね！

◀岐阜県・さくら真央さん　葉野香眼帯なしバージョン!!　クールな視線がステキ♥

読者から寄せられた熱きメッセージ

●『北へ。』最高です！　絵がとにかく良い。シナリオの方は遊んでみないとわかんないけど、期待大ですよね？　僕は琴梨と梢がお気に入りです。（愛知県・中村さん）
●「北へ。」はラジオ番組やホームページでかなり盛り上がってますね。私はパソコンを持っていないのでドリームキャストを使ってホームページに行ってます。今からとても楽しみです。（神奈川県・岩崎さん）
●北海道はおいしいものがたくさんありますよね。毛ガニやウニや牛乳…。「北へ。」を見ていると、北海道へ行きたくなってしまう。（長崎県・まさひこさん）

おハガキ募集中!!

当ファンページでは引き続き皆さんからのイラスト、熱きメッセージなどのおハガキを募集しています。北海道についてのイメージやエピソードなどもドンドン送ってきてね！

あて先
〒101-8305（株）メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「北へ。STATION」係

PROFILE

●誕生日：7月5日
●星座：蟹座
●血液型：B型
●職業：自衛官
●身長：173cm
●体重：55kg
●趣味：カメラ

桜町由子

さくらまちゆうこ

20歳。千歳の航空自衛隊に勤務している。さっぱりした性格で、細かいことは気にかけないタイプ。職業柄か機械いじりが好きなようで、趣味のカメラも写真を撮るというよりメカとしての機能美に惚れ込んでのことらしい。750ccのアメリカン・タイプのバイクが愛車。

CHARACTER FILE-④

電撃特報
期待のクロスオーバーバトル
第3弾はドリームキャストで登場!!
頂
カプコンの人気シリーズ「クロスオーバーバトル」最新作が、ドリームキャストに登場！ マーヴルキャラとカプコンキャラが入り乱れての大バトルが、ついに家庭で楽しめるのだ。もちろん、完全移植なので4キャラ同時バトルもバッチリ再現。カプコンの2D対戦格闘を待っていたDCファンよ、究極の戦いはもうすぐそこだ!!
MARVEL COMICS
MARVEL® VS. CAPCOM®
CLASH OF SUPER HEROES™
マーヴルVS.カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ
DC
●ドリームキャスト ●3月発売予定 ●価格未定
●カプコン ●FTG ●使用ブロック数未定
マーヴルVS.カプコン
MARVEL® VS. CAPCOM®
CLASH OF SUPER HEROES™

上対決!!

移植再現度120％!!

まさにオールスターこれぞ夢の競演だ!!

『X-MEN vs. STREETFIGHTER』や『MARVEL SUPER HEROES vs. STREETFIGHTER』など、格闘ファンから大人気を誇るカプコンの「クロスオーバーバトル」シリーズ。その第3弾であり、最新作となる『MARVEL vs. CAPCOM（以下『MVC』とする）』が、ドリームキャストに移植されることが判明した。しかも、ページに掲載している写真はいずれもドリームキャスト版のもの。見ての通りの完全移植なのだ!!

▶マーヴルキャラとカプコンキャラが超激突！　国境を超えジャンルを超え、奇跡のスーパーバトルが今始まる。

▲カプコンファンにはなじみ深いキャラたちが総出演するぞ。

NEW SYSTEM 「ヴァリアブル・クロス」で敵を粉砕!!

「MVC」から導入された新システム「ヴァリアブル・クロス」。これは、2対2のチームを選んで対戦している最中に仲間を呼び出すことで、最大4人同時対戦を可能にするもの。やり方次第では敵に2キャラ同時にスーパーコンボを叩き込んだり、相手をはさみうちにすることもできる。最大4人のキャラが画面内を飛び回り、大乱戦を繰り広げる様は圧巻。これまでは、家庭用への移植は無理とされていたのもうなずける迫力だ。カプコンチームでマーヴル勢を袋叩きにするのも良いが、日米友情タッグチームで「ヴァリアブル・クロス」を決めれば日米親善に一役買えること間違いナシ!?

◀▼もう何がなんだか分からん！

友情POWER大爆発!!

ロールちゃんは?

業務用では隠しキャラとなっていたロールちゃん。ロックマンファンなら、絶対に入れて欲しいキャラ。

※画面は開発中のものです。

15人のキャラクターが

MARVEL

ウルヴァリン
アダマンチウムの爪がうなる！ やっぱり外せない暴れオヤジ。

ウォーマシーン
パワードスーツに身を包んだハイパワー戦士。多彩な武器攻撃で敵を粉砕。

ガンビット
カードすら爆弾に変えてしまう超人。暗い過去を秘め、正義のために戦い続ける。

キャプテン・アメリカ
もはやマーヴルの顔といった感さえある伝説のヒーロー。盾の使い方がポイントだ。

ベノム
生きているコスチュームに身を包んだ黒いスパイダーマン。復讐こそが彼の目的だ。

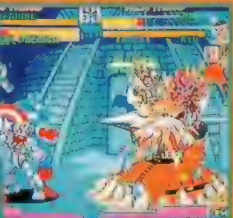
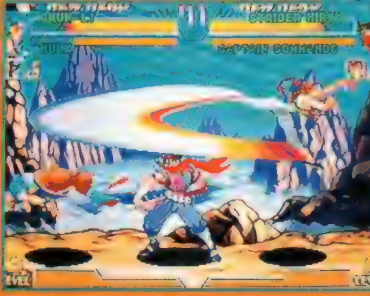
スパイダーマン
絶大な人気を誇るスパイディー。ベノムとのタッグチームが組めるのは『MVC』だけ!?

ハルク
緑色の体を持つ怪力超人。無敵のボディから放たれるパワー攻撃はすべてを打ち砕く！

ヴァリアブル・アシスト

『MVC』のシステムの目玉として見逃せないのが、「ヴァリアブル・アシスト」だ。これは、最初にランダムで選んだパートナーキャラに、援護攻撃をしてもらうというもの。選択できるパートナーは20人もおり、その誰もがカプコンファンにはおなじみのキャラばかりだからファンはたまらないはず。キミは何人のパートナーキャラの名前を言うことができるかな!?

▶パートナーが現れて派手な援護攻撃をしてくれる。選択は慎重にしたい。

▼パートナーキャラは呼び出した時にしか見ることができない。うーん残念。

▲性能よりも好みで選びたいところ。いろいろ試そう！

超激突!!

究極のクロスオーバーバトルに15人のスーパーヒーローが集結！　キミの好きなキャラはこの中にいたかな？

キャプテンコマンドー

カプコンワールドを代表する正義のスーパーヒーロー。キャプテンコレダーが炸裂する！

サオトメ・ジン

「サイバーボッツ」から人気のブロディアと共に参戦！　父を超えることはできるか!?

ザンギエフ

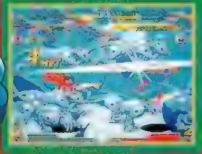
なんでもかんでも回してしまう、ロシアレスリング界の帝王。この人がいなきゃ始まらん！

ストライダー飛竜

光剣サイファーを持つ現代に生きる最強の忍者。懐かしいファンも多いことだろう。

モリガン

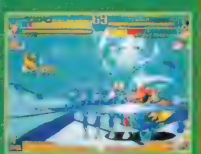
「ヴァンパイア」シリーズ人気の立役者。魔界の支配者候補だけに実力は折り紙つきだ。

リュウ

カプコン伝説のストリートファイター。すべてはこの男の伝説から始まった……。

ロックマン

ドクター・ライトが作り上げた正義のロボット。おなじみのサポートメカも登場するぞ。

春麗

中国拳法を使うインターポールの女性捜査官。カプコンを代表する、戦う女キャラクター。

CAPCOM

ヴァリアブル・コンビネーション

2人の力で放つ合体超必殺技は強力そのもの。キャラ同士の組み合わせによって、合体技の性質も異なってくる。自分好みの合体超必殺技を求めて、さまざまな組み合わせを試してみよう。

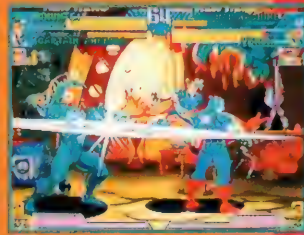
▲2人同時のスーパーコンボ！　まともに食らうと……。

ヴァリアブル・カウンター

防戦一方の時に仲間が援護してくれる。効果はゼロカウンターに近い。手数の多い相手には有効なオプションだ。

◀連続攻撃でかためられたらカウンターで形勢逆転だ！

ヴァリアブル・アタック

パートナーが攻撃を繰り出しながら画面に登場。使用していないキャラは、その間体力を回復できる。動きも素早いので相手を翻弄することもできる。

▶画面外から素早い一撃。そのまま連続で攻撃だ！

最強対最強の対決!!　続報に期待せよ!!

電撃特報 POWER STONE

TVアニメ化も決定した『パワーストーン』。今回はプレイしてみてわかったことをどこよりも詳しく紹介していく。システムをはじめ、ステージの特徴や8人のキャラクターの必殺技など、発売まで待ちきれない情報が盛りだくさんだ！

パワーストーン	
DC	●ドリームキャスト用ソフト ●今冬発売予定(NAOMI版今冬先行稼動予定)
	●価格未定 ●カプコン ●ACT ●使用ブロック数未定 ●VM連動

NAOMI版稼動直前！

プレイしてわかった新要素を徹底チェック!!

対戦格闘ではなく、「冒険活劇」という新たなジャンルとして期待されている『パワーストーン』。今回は稼動直前のNAOMI版をプレイして判明したことを、5つの項目にまとめて紹介していこう。中には今までわからなかったオドロキの新事実も……。ちなみに、あくまで今回紹介する情報はNAOMI版のもの。ビジュアルメモリとの連動など、DC版でのオリジナル要素にも期待が高まるところだ。

▲ステージを縦横無尽に駆け回るキャラクターの、細かい動きにも注目！

ゲーム画面の見方

画面上部にはキャラの顔や体力が表示される。体力は5つの金塊のようなバーで表され、攻撃されるとダメージ分が減少。そしてすべてなくなると負けになる。

パワーストーンの位置を示すレーダー。プレイヤーと相手が持っているパワーストーンは表示されず、ステージに落ちているものだけがここに表示される。

プレイヤーが近づくと表示されるリング。このリングで囲まれたアイテムや障害物に密着してからⓅ＋Ⓚボタンを押せば、さまざまなアクションが可能に！

ここには現在所持しているパワーストーンが表示される。なおパワーストーンを3つ集めて変身すると、この表示が変身時間を表すパワーゲージに切り替わる。

CHECK 1 新たに判明した新システムに注目!!

今までは『パワーストーン』の一部のシステムしか公開できなかったが、今回さらなるシステムの存在が明らかになった。ここではその中でも、ゲーム中の重要な要素となるであろう、「かわし」「コンボ」「気絶」の3つのシステムを紹介しよう。

① かわし

近距離で相手が攻撃を出してきた時に、方向ボタンを8方向のどこかに入れると、相手の攻撃を回避できる。この回避動作は、残像を残しながら相手の攻撃をかわすことができ、入力した方向キーによってグラフィックも変化する。『パワーストーン』ではガードがないだけに、この回避動作が非常に重要となるだろう。

▲相手の攻撃をスッと避ける。避けたあとは硬直した相手を一方的に攻撃できそうだ。

② コンボ

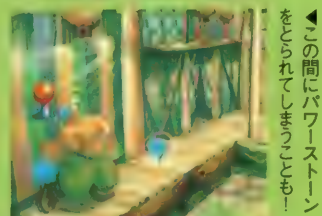
パンチ・キックボタンを数回連打すると連続攻撃が出せる。最初の1発めがヒットすれば残りの攻撃もすべて当たるだけでなく、パンチ（Ⓟ）やキック（Ⓚ）の組み合わせ（ⓅⓀⓅやⓀⓅⓅⓅなど）で、さまざまな攻撃が繰り出せるぞ。

◀コンボを決めればパワーストーンを奪えるのだ。

③ 気　絶

相手に連続して攻撃されると、気絶して一定時間無防備になる。この間は何もできないため、相手の攻撃を一方的に食らってしまうのが特徴。ただし方向ボタンを素早く動かせば、早めに回復することが可能だ。

◀この間にパワーストーンをとられてしまうことも！

 ※画面はNAOMI版開発中のものです。

CHECK2 パンチ+キックボタンで多彩なアクションが可能に！

多彩なアクションが満載の『パワーストーン』だが、これらはすべてパンチ+キックボタンの同時押しで簡単に出せる。これなら格闘ゲームのコマンドと違って簡単に出せるので、初心者でも安心だ。そこでここでは、このⓅ+Ⓚで出せるアクションを一気に紹介！

① 投げ技

相手と密着してⓅ+Ⓚを押すと投げ技が出る。通常技よりも与えるダメージが大きいのが魅力だ。ただし、相手が攻撃を出していた場合は投げることはできず、逆に攻撃を食らってしまう。うまく相手のスキをついて決めていきたいところだ。

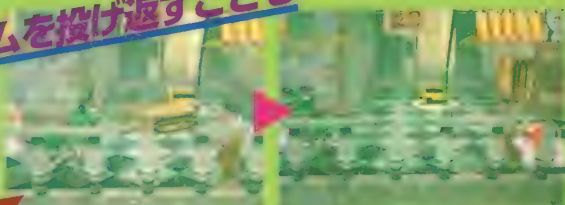
▲相手に変身されてしまった時は逃げるのもいいが、強引に投げ技を狙うのも手。

◀グラフィックは各キャラクターごとに異なる。背後から投げることも可能だ。

② アイテムをつかむ・捨てる

宝箱などから出現したアイテムを拾う時もコマンドは一緒。アイテムを使った攻撃はダメージが大きく、ヒットすれば相手が持っているパワーストーンをすべて落とすことができる。ただし、アイテムを持っている時は移動が遅くなるので、素早く動きたい時は再度Ⓟ+Ⓚを押して、持っているアイテムを捨ててしまおう。

◀鉄パイプを拾ったフォッカー。こんなので思いっきり殴られたら……。

アイテムを投げ返すことも可能！

▲アイテムを投げられたら、当たる瞬間にタイミングよくⓅ+Ⓚ。なんとキャッチしてそのまま投げ返すこともできるのだ。

なんでもⓅ+Ⓚボタンで OK！

③ ステージを利用したアクション

ステージにある障害物に近づいて、リングが表示されたらⓅ+Ⓚ。すると近くにある障害物や地形を利用して、多彩なアクションを繰り出すことができる。ステージの障害物の位置をうまく把握すれば、相手から逃げつつ追ってきたところを反撃、なんてことも可能だ。

▲柱の場合、普通のキャラはつかまって回転蹴りを繰り出す。ガンロックやガルーダなら柱を引っこ抜いて攻撃できる。

天井につかまって移動！

◀なんと天井につかまることも可能！ ぶらさがっている時は、パンチやキックボタンで攻撃を出すこともできる。

④ 受け身・その他の特殊技

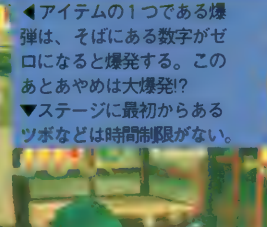
Ⓟ+Ⓚでできる基本的なアクションは上記の3つだが、プレイ時は受け身や特殊技といった他のアクションも、ほとんどⓅ+Ⓚで出すことができた。詳しい条件などはわかっていないが、『パワーストーン』では複雑な操作はまったくなく、ほとんどのアクションをⓅ+Ⓚで出すことができると覚えてしまっていいだろう。

▲空中でⓅ+Ⓚを押すと、相手を踏みつけてぺっしゃんこにすることができるのだ。

▲コンボなどを食らって吹っ飛んだ時にⓅ+Ⓚを押せば、空中で受け身がとれる。

アイテムには使用制限がある！

ステージのあちこちにある宝箱を開けると、多彩なアイテム（武器）を入手できる。ただしこれらは無制限に使えるわけではなく、それぞれ使用回数や制限時間が決められているのが特徴。よってアイテム入手後はむやみに攻撃せず、ここぞという場面で使うのがポイントとなりそうだ。

◀宝箱はステージからなくなっても、光とともに再び出現する。ちなみに中から出てくるアイテムの種類はランダムだ。

◀アイテムの1つである爆弾は、そばにある数字がゼロになると爆発する。このあとあやめは大爆発!?

▼ステージに最初からあるツボなどは時間制限がない。

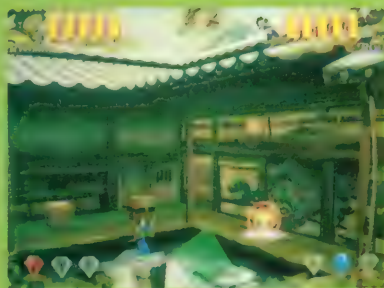
ハンマーでぺっしゃんこ!!

▲制限があるものの、アイテム攻撃はどれも強力！

CHECK3 ステージにはさまざまな仕掛けがいっぱい！

各ステージには数多くの仕掛けが隠されている。これらの仕掛けをうまく利用すれば、さらに対戦が熱くなること間違いなし！　例えば竜馬のステージ「陸奥」なら、屋根の上に登って相手の攻撃を回避することができる。また相手があわてて登ってきたところを待ち伏せして、逆に反撃することも可能だ。このように、ステージによっていろいろな戦略を考えてみるのも『パワーストーン』の醍醐味だろう。

◀ワンタンステージのテーブルは、上を転がることができるぞ。

◀あやめステージの舞台袖に隠れようとするワンタンだが……。

▲天井につかまったあとに移動すると、屋根の上に登れる。このままパワーストーンを持って逃げ続けられるか？

中にはこんなトラップも…

▲ルージュステージにある炎（たいまつ）は、触れるとダメージを受ける。運が悪いと、2つの炎に当たってコンボになることも！

◀ガンロックステージの奥に見える送風機は、当たると吹っ飛ばされる。もちろん大ダメージを受けてしまうぞ。

CHECK4 パワーストーンを集めることが勝利への道だ！

パワーストーンを3つ（赤、青、黄）集めると可能になる変身。変身中はパワードライブやパワーフュージョンといった強力な必殺技が出せるだけでなく、相手の攻撃を食らってもダウンしないので、一気に攻めることができる。相手よりも先に変身して、戦いを有利に運べ！

▲3つめのパワーストーンを取った瞬間、キャラクターの体からオーラが出て……。

▲ポーズを決めて変身完了。変身後は逃げ回る相手を容赦なく攻撃してしまえ。

変身後の一撃にすべてを賭けろ!!

必殺技とパワーゲージについて

変身すると、画面下のパワーストーンの表示が、変身していられる時間を表すパワーゲージへと切り替わる。このゲージは時間とともに減っていき、ゲージがなくなると変身が解けてしまうのが特徴。また、ダメージを受けたりＰＤを出した時もゲージは減り、ＰＦを出すと残り時間に関係なくすべてなくなってしまう。

パワードライブ（PD）

◀変身後にパンチかキックで簡単に出せる必殺技。

パワーフュージョン（PF）

◀ゲージをすべて消費する分、その威力は絶大！

注意！ 変身が終わると…

ゲージがなくなって変身が解けると、手に入れたパワーストーンがステージのあちこちに飛び散る。さらに変身していたキャラは、その場で一瞬動けなくなってしまうのだ。変身した時の唯一の弱点といったところ？

◀この隙に飛び散ったパワーストーンを集めておこう

CHECK5 大迫力のパワーフュージョン！

今までもいくつかのパワーフュージョンを公開したが、今回は以前に見せられなかったパワーフュージョンを公開！ NAOMI版の稼動まであと少しだが、その前に超ド派手なグラフィックを画面写真で堪能しておこう。

ガルーダ 天空の雄叫び

▲ガルーダの背中から翼が！ この後相手をつかむと……。

▲相手を空中まで持ち上げ、急降下して地面に叩きつける。

ジャック ミザリーレイン

▶相手の頭上に無数の剣を降らせる、ジャックのパワーフュージョン。この剣の雨から脱出することは不可能？

ガンロック アースクエイク

▲地面に足を思いきり踏みつけ、上空から巨大な岩石を何個も降らせる。この中のどれがヒットしても相手はダウン！

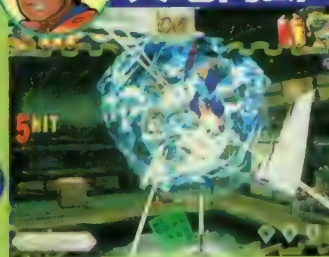
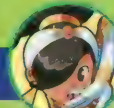
竜馬 天地両断

◀前転のようなモーションで相手を斬りつけながら上昇していく。食らった相手は屋根の上まで飛ばされることも……。

ワンタン 武天流舞（むてんりゅうぶ）

◀素早い動きをフルに生かし、両膝を突き出して相手に突進。そしてこれが相手にヒットすると……。

▶回転蹴りで相手を蹴り上げて、空中で無数の飛び蹴りを叩き込む。

▲さらにトドメの蹴りがヒットすると、画面に「武天流舞」の文字が！ 実際は、この一連の動作をほんの数秒で決めてしまうのだ。

ルージュ 秘密の天国

◀Ⓚ+Ⓙボタンを押すとハートの形をした飛び道具（？）が出る。これがヒットすると「遊んであげるわ♥」というセリフとともに……。

▶画面外から魔法のカーテンが現れて2人を包み込む。そして回転するカーテンの中で、ルージュが無数の打撃を叩き込むのだ。

WRITER'S COLUMN NAOMI版をプレイした感想は？

格闘ゲームのように複雑なコマンドがなく、覚えることも少ないため、誰でも楽しく遊べること間違いなし！ 今まで格闘ゲームをやっていなかった人でも十分楽しめるだろう。また慣れてくると、パワーストーンやステージなどを重視した駆け引きも熱くなってくる。今後はこの辺にも注目していきたいところだ。

▲個人的には蹴りを使った攻防がお気に入り。これならガードがなくても全然OK！

速報！『パワーストーン』のTVアニメ化決定!!

なんとゲームの発売前に早くも『パワーストーン』のアニメ化が決定！ 世界観やキャラクターの魅力などがどう表現されるか今から楽しみだ。この春、新たな冒険の幕が切って落とされる！

放送局	：ＴＢＳ系列
放送開始日	：1999年４月
アニメーション制作	：スタジオぴえろ
音楽制作	：エイベックス

モナコグランプリ レーシング シミュレーション2

DC ●ドリームキャスト ●2月18日発売 ●5,800円 ●ユービーアイソフト ●RCG ●使用ブロック数未定 ●RC、PP(仮)対応

発売まであと1カ月と、期待がふくらむ『モナコGP』。今回は、ついに判明した各モードの詳細と、気になるコースを紹介していく。要チェックだ!!

最高峰のカーレースゲームが、ドリームキャストに登場する。このゲームのタイトルにある〝シミュレーション〟とは、チーム運営を行うというような意味ではない。実際のレースに究極まで近づいた、リアルなレースを体験できるという意味でのシミュレーションということ。コースのデータや、グラフィックはもちろん、車の動きからセッティングまで、きめ細かく再現されており、本物さながらのレースが楽しめるのだ。また、2P同時対戦も用意されているので、友だちと熱いバトルを楽しむこともできるぞ。

▲モードによっては、レースの腕のみを競うことも可能。コンマ数秒単位のシビアなレースを楽しもう。

2P同時対戦も可能
画面を2分割して行われる2P同時対戦。対戦相手が人間だと、やっぱり燃えます!!

▲細かなマシンセッティングが可能な点にも注目。コースや天候に合わせてセッティングを考えるのは、非常に楽しい作業である。いかに操作しやすく最速を目指したマシンに仕上げるか？　これがセッティングのポイントであろう。

すべてのレースの魅力がたっぷり 3つのモードで遊びつくせ!!

『モナコGP』には、「アーケードモード」、「シミュレーションモード」、「レトロモード」の3つが用意されている。これらの各モードをそれぞれ解説していくぞ。ちなみに各モードには、さまざまな種類の〝レース〟が用意されている。このレースについては、右の表で簡単に説明しているので、そちらを参照しよう。

◀マシンを走らせる楽しみを追求したのが「アーケードモード」。

▶「シミュレーションモード」は、細部までセッティングが可能。

◀懐かしのレトロカー(1950年代の車)が登場する「レトロモード」。

各モードには複数のレースが用意されている!!

3つのモードには、最大で5種類のレースが存在する。この5種類のレース概要を、説明していくぞ。どのレースも独自の特徴を持っているので、遊び方に合わせてモードとレースを選んでいけるのだ。すべてのレースを楽しもう。

表の見方: モードの欄で、アはアーケードモード、シはシミュレーションモード、レはレトロモードを表す。

レース名	解　説	モード
シングルレース	レースを1回行う。もっとも基本的なレースなのだ。	ア、シ、レ
タイムアタック	タイムアタックにチャレンジする。各コースで挑戦せよ。	ア、シ
グランプリ	予戦と本戦、2回レースを行う。狙うはポールポジション!!	シ
チャンピオンシップ	グランプリを全17戦行う。全戦のトータルで競うのだ。	ア、シ
カスタムチャンピオンシップ	チャンピオンシップからレースを選んでプレイできる。	ア、シ

ARCADE MODE アーケードモード

ゲーム性を特に重視したレース展開は爽快感MAX!!

実際のレースのスピード感や操作感覚を追求した、よりゲーム的なモードがこれ。多少のクラッシュやコースアウトなどのアクシデントが起きても、マシンに大した影響が出ないのが特徴だ。マシンセッティングはなく、純粋にレースが楽しめるぞ。

◀ちょっとしたコースアウトなんかなんのその。影響は少ないぞ。

▶レースの種類やサーキット(コース)、ドライバー、マシンなどを選択する。準備ができたらレースに挑戦だ。

ドライバー名

ドライバーはいずれかのチームに所属している。このドライバーを選んだ上でレースを開始するのだ。もちろん、選んだドライバーによってマシンが変わってくるぞ。

PICK UP!! 5つのポイントを

このコーナーでは、『モナコGP』の特徴的なポイントを、ピックアップして紹介していく。これを見て、ゲームの細部まで、しっかりこだわって作られているということを、感じとって欲しい。発売前に、きっちりとチェックしておこう!!

◀ここまでリアルに作られている。注目しよう。

1 視点変更は自由自在

視点の切り替えが随時可能な『モナコGP』。いろいろな視点があるので、プレイヤーの好みに合わせて使い分けができるぞ。

▼▶▶自分にあった視点を見つけて、レースに挑もう!

どの視点がお気に入りか?

SIMULATION MODE シミュレーション モード

細かくセッティングしてシビアなレースに挑戦!!

カーレースを究極までリアルに再現したのがこれ。「アーケードモード」と違い、アクシデントの1つ1つがレースに大きく影響するのだ。そして、細部までいろいろなマシンセッティングを行うことも可能。ガソリンの量やタイヤのチョイスなどなど、セッティングによって、レースの勝敗が左右するのだ。それぞれのコースの状況に合ったセッティングをして、勝利を勝ち取ろう。

▼レース前のセッティングがかなり重要。どうする？

▲天候、路面状況に合わせてタイヤを選ぼう。

▲コンマ数秒を縮めるためには、細かくセッティングだ。

マシンセッティングは全部で12種類

ドライバーセッティング タイヤ、ギア比、スプリング、ダウンフォース、ブレーキバランス、ガソリン容量

エンジニアセッティング スプリング、車高、ダンパー、ホイール角、エンジン出力

◀天候の設定もできるのが、「シミュレーションモード」の特徴の1つ。このように、マシン以外の設定も非常に細かく行なえるのだ。

ピットもリアルに再現

マシンの消耗した部品や破損を修復するピット。ここもリアルに再現されているぞ。ピットでのロスタイムが順位に大きく左右する、なんてことも当然あるワケだ。

▲ピットで修復しなければ、マシンは正常に作動しない。ピット重視!!

RETRO MODE レトロ モード

懐かしのレトロカーが繰り広げる白熱のレース!!

1950年代のマシンによるレースが「レトロモード」。レトロとはいうものの、レースの迫力は、現代に匹敵するほどだ。コーナリングが非常に悪いなど、レトロカーならではの問題点も、もちろん再現されているので、実際のレースのファンも納得の出来であろう。他のモードとは違った楽しみがここにはある!!

▲マシンセッティングはエンジンの1種類のみ。この点もレトロならでは。

▼サーキットがある町並みも、かなり古風。風景も一見の価値ありだ。

▲コーナリングがレトロモード最大のカギ。なかなか曲がれないのが、逆にイイ感じなのだ。レース結果に関わってくるぞ。

2 タイヤの汚れもレースに影響

コースサイドの水たまりや芝生に入ると、タイヤが汚れてしまう。この汚れもリアルに再現されているのだ。タイヤが汚れるということは、グリップ力が落ちるということ。コーナリング性能が格段に悪くなるなどの、デメリットがあるぞ。

◀▲マシンのタイヤ部分のグラフィックを見れば一目瞭然。コースサイドの障害物によって汚れ方が変わる点も、非常にリアルだ。

3 リアルなレース音に注目

実際のF1のコースでマシンのレース音などを収録し、それを元に再現したものを、「モナコGP」では使用している。これは、実際のF1カー制作に携わっている、フランス・ルノー社の協力によって、リアルさを実現しているのだ。このゲームでは、マシンの音やメッセージ音といった項目に分かれていて、これらの音量を調節することもできるようになっている。レースの雰囲気を盛り上げるために、大音量でプレイするのもイイかもね。

▶レース前にオプションで調節可能だ。

モナコを始めとする全世界 17サーキットを制覇せよ!!

『モナコGP』には、全世界にある実際のコース同様の17コースが存在する。直線の距離やコーナリングの角度、コースの幅等の作りはもちろんのこと、背景までリアルに再現されているのだ。今回は、F1レースの中でも特別の意味を持つといわれる、「モナコ」を紹介していくぞ。モナコ特有の町並みや、コースの狭さなどに注目して欲しい。

MONACO CIRCUIT

世界でもっとも有名なコースといえるモナコ。モナコの街の中心を走る、曲がりくねった一般公道を利用しているのがコース構成の特徴だ。また、他のコースに比べ距離が短い点や、複雑なコース構成のためマシンの平均速度が遅くなる（平均速度約140km/h）点も、見逃せないところ。美しい海に面したこのコースを、制することはできるのか？

コース概要
ラップ：78周
長さ：3367m
総距離：262.548km

▲各コースとも独自の特徴を持っている。コースごとの走り方やセッティングが重要になってくるぞ。これを考えるのが楽しいよね。

実際のコースを完全再現!!

▼美しい町並みが続く。見とれていたいところだが…。

◀とにかく厳しいカーブと狭い道幅がコースの特徴。シビアである。

◀モナコ名物のヘアピンカーブ。テレビ中継で見かけたことがあるのでは？

ユービーアイソフトから特別プレゼント!! 合計5名様に!!

開発元のユービーアイソフトから、オリジナルキャップをプレゼント。ご希望の方は、住所、氏名、電話番号を明記の上、右のあて先まで送ってね。締め切りは1月28日（当日消印有効）。

あて先：
〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「モナコの帽子プレゼント」係

4 22人のドライバーが登場

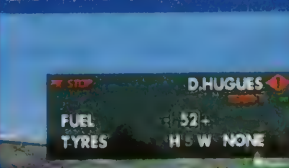
ゲーム中には、11チーム22名のドライバーが登場する。要は1チームに2人のドライバーが所属しているということだ。オリジナルドライバーも登録できるので、さまざまな楽しみ方ができるぞ。

この「EDIT」の文字は？ オリジナルドライバーを登録できる、詳細は続報で!!

▼チームによってマシンが異なる。

▲お気に入りのドライバーを選びたいところ。

5 レース中の情報をチェック

レース中は、さまざまな情報が送られてくる。現在の他車の順位やマシンの具合、ラップタイムなど、あらゆる情報を得ることができるのだ。これらをすべて把握した上で、レースを有利に進めていきたいところだよね。

◀▲随時送られてくる情報はどれも重要なものばかり。見逃さないようにしよう。

※プレゼント当選者の発表は、発送をもってかえさせていただきます。

究極のフライトSLGに3つの新事実が発覚!!

「実際に飛行機を操縦する感覚を、プレイヤーに感じさせたい」というコンセプトのもとに制作が進む、究極のアクロバティック・SLG『エアロダンシング』。今回は、操作方法、クラッシュシーン、飛行フィールドなどなど……最新情報満載でお伝えしよう！

エアロダンシング　フューチャリング　ブルーインパルス			
DC	●ドリームキャスト	●3月上旬発売予定	●5,800円
	●CRI	●SLG	●使用ブロック数未定

新事実1 気になる操作方法がついに明らかに!!

謎に包まれていたゲーム中の操作方法がついに判明したぞ。これまでは、機体の細部の動きや、そのリアリティを中心に紹介してきたため、操作も複雑で難しいのでは？……と考えていた人も多いかも知れないが、実は単純明快な操作で楽しめるのだ。今回はまず、この操作方法から詳しく説明していこう。

まず機体の各部を解説

機体各部の名称と役割

実在のジェット機にはさまざまな可動部分があり、それぞれが重要な役割を果たしている。まずそれを覚えておこう。

ラダー
方向舵のこと。垂直軸を中心にして、機体を左右に向けるために使用する。

エレベータ
ピッチをコントロールする部分。なお、ピッチとは機体の上昇・下降角度のこと。

エアインテイク
空気の取り入れ口。ここの面積を変えることで、正面の空気抵抗を調節する。

ギア
離着陸で使用する車輪。飛行中に出して、エアブレーキとして代用することもある。

エルロン
補助翼。機体を左右に傾ける働きを持つ。操縦桿を左右に動かすと、左右のエルロンが上下対称に作動する。

フラップ
主翼への空気抵抗を調節することで、機体を上昇・下降させることができる。

ジェットノズル
アフターバーナーを使用するときは、熱を放射するためにこの部分の面積が広がる。

エアブレーキ
飛行中に可動式の板を立たせ、空気抵抗で瞬間的に速度を落とす。機体によって位置が異なる。

実際の操作はこのように行う!!

ゲーム中での操作方法

次に、実際の操作方法を説明しよう。前ページで紹介した各部位は、すべてを別々に操作する必要があるわけではなく、コントローラの操作に反応して自動的に作動し、それによって飛行機の挙動が変わるという仕組みになっている。「操作は簡単だけど動きはリアル」ってわけだ。

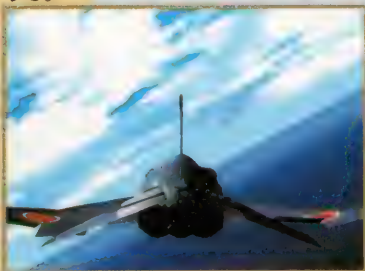
ラダー操作 ●L・Rトリガー

機体を左右水平に保ったまま、左または右方向へと向かわせたい時に使用する。アナログ方向キーで操作した時のような急旋回などはできないが、進行方向を微妙に調節したい時などには、十分に役立つはず。

▲Rトリガーを入れると、ラダーが右に傾く。すると空気抵抗が発生して……。

▼機体後部が左へ押しやられ、機首がわずかに右に向きを変えるのだ。

操縦桿 ●アナログ方向キー

上下は機首の上げ下げ（ピッチ）を、左右は機体の傾き（ロール）をコントロールするために使用する。エルロン、エレベータなどの可動部位が、操作に合わせて作動する。

▲たとえば、アナログ方向キーを右に入れると……エルロンが動作し、機体が右に傾いていく。

▲そして、このように右に旋回できるわけ。上下の場合は、エレベータが動くのだ。

スモーク噴出 ●Yボタン

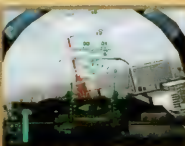
スモークを噴出するために使用。本作では、本来この機能を搭載していないF−14などの戦闘機でも、スモークを出すことができるぞ。

スロットル ●A・Bボタン

機体を加速させるために使う、車でいう「アクセル」。オフにすると、空気抵抗により自然と速度は落ちる。なお、F-15DJなど一部の機体では、アフターバーナーも使用することができる。アフターバーナーを使用した場合、画面上のジェットノズルのグラフィックも連動して変化するのだ！

視点切り替え ●Xボタン

コックピット視点や後方視点など、数種類用意される視点の中から、任意の視点を選択できる。パイロット気分を体感したり機体のリアルな挙動を満喫したり、自由自在！

▶コクピット視点はかなりリアル。

◀後方視点はこんな感じか？

フラップ操作 ●デジタル方向ボタン⬍

フラップを操作することで、主翼への空気抵抗をコントロールし、機体を上昇・下降させる。フラップを下げると機体は上昇し、逆に上げると機体は下降する。通常の巡行をする場合は、水平状態で保たれている。

▲フラップを下げると揚力が増し……。

◀機体は上昇する。離着陸時には超重要。

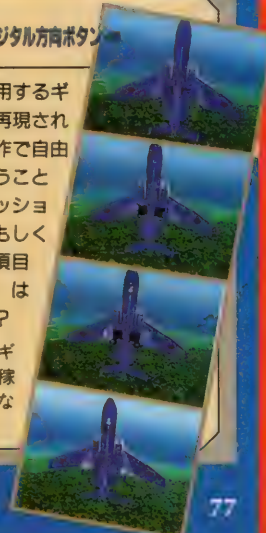
エアブレーキ ●デジタル方向ボタン➡

故意に空気抵抗を作り出し、急激に減速させるために使用するのが、この「エアブレーキ」だ（もちろん完全に停止するわけではない）。機体下部に配置されていることが多いが、機種によって異なる。

◀このように尾翼付近に配置されている機体もある。もちろん効果は同じだ。

ギア ●デジタル方向ボタン⬅

離着陸の時に使用するギアも、しっかりと再現されている。これが本作で自由に操作できるということは、科せられるミッションの中に「離陸」もしくは「着陸」という項目があるのだろうか。はたして真実は……？

▶離着陸時以外でもギアを出して、揚力を稼ぐなんてマニアックな使い方も可能？

新事実 2

緊急事態を回避せよ!!

リアリティにこだわったのは、機体の細部の挙動だけじゃない!「エアロダンシング」では、操縦ミスによって起こる墜落はもちろん、フライト中にパイロットが受ける身体的な影響まで再現されていたのだ。このうち、今回判明したレッドアウトとブラックアウトは、どちらも操縦中のG（加重力）によって起こる一時的な身体障害。視界が狭まり、操縦が難しくなるというものだ。実際の症状と同じく、無理な急旋回を行った時などに発生するぞ。

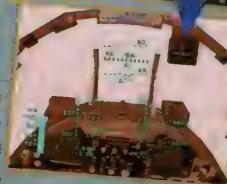
▲障害物のあるフィールドを飛行する時は、衝突・墜落の危険性もある。十分注意しよう。

▲機体の性能としては可能な急上昇・急降下でも、人間の体の方がついていかない場合もあるのだ。

RED OUT

澄み切った空が血の色に染まる!?

機体を急激に下降させると一瞬重力が消え、重力が引くよりも早く下降した時には逆に空の方に重力がかかる。こうなると、体中の血液が頭の方へ集まろうとし、頭部の血液の量は許容量を越える。そして、パイロットの顔は膨張、目は充血し、視界は狭められてしまう。これが「レッドアウト」という症状だ。こうなったら、一刻も早く操縦桿を引き起こすしかない。そのまま放っておくとやがて呼吸困難になり、最終的には失神、意識喪失となる。このようなG負荷による意識喪失は、一般的には"G－LOC"と呼ばれる。

◀機体を急激に下降させると…。

▼次第に視界が赤く染まっていく。

▼この状態になると、一時的に操作不能になってしまうぞ。

BLACK OUT

急上昇でお先真っ暗!?

「レッドアウト」とは逆に、急激な上昇が原因で発生する。強力な下向きのGがかかっているので、血液は足下に向かおうとする。すると網膜の細い静脈が潰れ、結果視界が狭まってしまう、というわけだ。これらのGによる身体的機能障害を防ぐため、ジェット機のパイロットは耐G訓練を受け、「Gスーツ」というものを着用して血液のコントロールに務めているのだが……!?

▲下方向へのGによって、次第に視界が狭められていく。

▲ついに視界ゼロ。こうなってしまっては、機体操作は困難を極める。

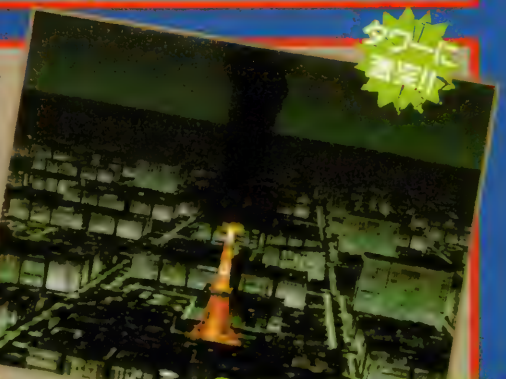
墜落

それは最悪の事態…。

操縦を誤ったり、「レッドアウト」「ブラックアウト」などの状態を放って意識喪失したりすると、もちろん待ち受けているのは墜落。ここに並んでいるのが、その時の画面写真だ。このような事態を引き起こさないためにも、無理な操縦はくれぐれも慎もう。

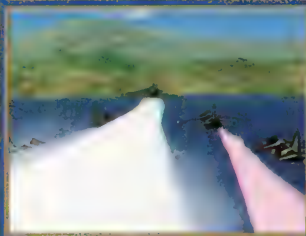
▲渓谷を抜けた後、上昇が間に合わずにダムに激突!?

◀海中へ墜落。海面には、大きな水しぶきが……。

▼まさに最悪の事態。夢を乗せたはずのブルーインパルス機が……。

▲市街地のビルには現実同様、警告灯が設置されているが、夜の飛行は要注意！

新事実 3 フライトの舞台となるフィールドをチェック！

「どんな舞台でフライトできるのか？」も、ユーザーとしては気になる要素の1つ。エアロダンシングには、さまざまなフィールドが用意されているが、今回、その一部が明らかになったぞ。今回公開されたのは、「VALLEY」「CITY」「ISLAND」の3つ。もちろんこれ以外のフィールドも、今後順次お伝えしていくぞ！

FIELD 1 VALLEY ～渓谷～

◀障害物に高低差があるだけに、テクニカルな舞台となりそうだ。
▼紅葉を堪能しながらのフライトもグー。

大自然の作り出した芸術が高度なフライトを要求する

深い山奥にひっそりとたたずむダム湖と、それを彩る紅葉の山並み。そんな美しい情景を眺めながらのフライトとなる。通り抜けることが困難な標高差1000m以上の渓谷が待ち受けており、プレイヤーの愛機を翻弄することだろう。また、切り立った岩肌やダムの斜面など、高低差のある障害物が多数登場するため、立体的かつスリルあふれるフライトが楽しめるはずだ。

◀美しい山肌と、カラフルなスモークのコンビネーション。美しいのひとこと。

FIELD 2 CITY ～市街地～

コンクリートジャングルを縦横無尽に駆け抜けろ！

VALLEYとは対照的に、人工建造物が地表を覆いつくしている。その中心には、巨大な鉄塔がそびえ立っている。高層ビルの間をすり抜けたり、屋上スレスレを飛行するなど、より正確な機体操作が必要となりそうだ。なお、このフィールドには「NIGHT CITY」という夜バージョンが用意されているらしい。

◀現実ではアクロバットは無理。こんな状況を楽しめるのもこのゲームの醍醐味。
▼ビルの狭い谷間をうまく通り抜けられるか？　緊張の一瞬。

▶夜バージョン。地表のビルがライトアップされ、幻想的な世界を作り出している

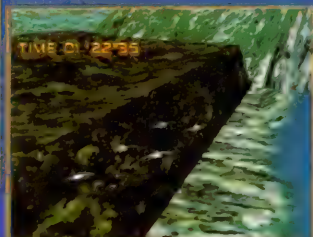
FIELD 3 ISLAND ～離島～

▲2つの島を結ぶ橋の上に、カラフルなスモークの天蓋がかかる。

◀このフィールドでは、夕方のバージョンも用意されるらしいぞ。

▲本島の中央にある山間部では、高度なフライトテクニックが必要となるようだ

水面に色鮮やかなスモークが映える！

青い海に浮かぶ島が舞台。大小2つの島が並んでおり、1本の橋で結ばれている。丈夫な橋のようだが、この橋に着陸などができるのかは不明。なお、本島の中央は大きな山になっており、そこには深い谷が横たわっている。高度なフライトテクニックの持ち主なら、この谷間を高速で抜けることもできるのだろうか？

電撃特報

『シーマン』…それは

突如発表された謎のドリームキャストタイトル『シーマン』。果たしてこのゲームは、いったいどのようなコンセプトを持った作品なのだろうか？　そこで第１報となる今回は、制作者である斎藤由多加氏と、セガの竹崎氏の対談から、その作品世界を探ってみよう。

シーマン ～禁断のペット～			
DC	●ドリームキャスト	●春発売予定	●価格未定	●ビバリウム
	●SLG	●ブロック数未定	●マイクデバイス対応	

まずは上にある開発中の画面を見て欲しい。この強烈なインパクトを持ったキャラクターこそ、ゲーム中にプレイヤーが育てることになる謎の生物“シーマン”だ。「コンピュータの中に架空の生態系を作り出す」ことを目的とした『シーマン』では、新たに採用された周辺機器、マイクデバイスを使って、このシーマンとコミュニケーションをとることになる。そしてそんな『シーマン』の世界を作り出した人物こそ、大ヒットとなったＰＣソフト『Tower』を作り出したクリエイター、斎藤由多加氏だ。そこで今回はその斎藤氏と、『シーマン』の広報展開をバックアップしている、セガの竹崎氏の対談を掲載する。これを読めば、謎のタイトル『シーマン』の中に秘められた数々のメッセージがわかるはずだ。

PCでの制作、そして入交社長との出会い

竹崎忠氏（以下、竹崎）：ユーザーの中には、これまでPCでゲームを制作されていた斎藤さんが、なぜドリームキャストに参入をされたか、という点に興味のある方もいると思います。そこで、まずはその経緯から語っていただけますか？

斎藤由多加氏（以下、斎藤）：最初この『シーマン』は、96年からPCゲームとして作っていたんです。ところが制作の途中で、3D表現のスピードが限界にきてしまった。そしてその時の選択肢が３つあったんです。まず１番簡単なのが、制作をやめる。まあ、アメリカに会社を作ってまで制作してたんで、これはできないと。次に２番めは、PCのスピードが速くなるのを待つ。そして３つめの選択肢が、PC以外のマシン、つまり家庭用ゲーム機で開発する、ということだったんですよ。で、そんなことを考えていた時、ワープの飯野賢司さんから、セガの入交社長を紹介してもらったんです。最初飯野さんから「紹介してやる」って言われた時は断ってたんだけど、「ホントにいい人だから」って言われて。実際に会ってみても、すごくいい人だったんですけどね。飯野さんはたまに「ホントにいい人」って言葉を使うんだけど、彼は好き嫌いが非常にハッキリしてるんで、飯野さんにいい人って言われた人は、本当にいい人なんですよ（笑）。その後、入交社長がアメリカを訪れた時、PC上で動いてる『シーマン』を見てもらったんです。その時はコンシューマの人から評価されるとは思ってなかったんですが、いきなり「イイよ、これ！」って言われてビックリしましたね。そ

▲対談は東京、表参道にあるビバリウムで行われた。おなじみの竹崎氏も『シーマン』に期待を抱く１人だ。

『Tower』を制作した斎藤由多加氏がDCへ参入!!

SEAMAN シーマン ～禁断のペット～

新しい遊びのカタチ

こで入交社長が新ハードの話を熱心に語られて、結果的に僕も「やりましょう」ということになり、帰国して98年にビバリウムを設立したんです。

竹崎：僕も最初に『シーマン』を見た時は、やっぱり不思議というか、"新しい"と思いましたね。一方、広報という仕事上の立場としては、このゲームをコンシューマのユーザーに理解してもらわないといけない、という意味で、「手応えのある仕事になるなあ」と感じたんです。入交もよく言っていますが、ドリームキャストというハードによってセガが変わるためには、プロモーションを変えるとか販売計画を変えるということ以上に、「ゲームの可能性を広げていく」ということが必要になる。だからこそ『ソニック』のようなセガらしいタイトルとは別に、斎藤さんのようにPCで斬新な作品を作ってきた人のゲームも必要だと思うんです。だからセガとしては、ぜひ今後この『シーマン』をバックアップしていきたいですね。

斎藤：確かに『シーマン』は、決してメインストリームのゲームではないですが、雑誌でいうと巻末のモノクロページの中にある、キラリと光るコラムのようなゲームにしたいですね。また、毎日少しずつシーマンとコミュニケーションをとるという意味では、ゲームというより「新しい遊び方の提案」「新しいライフスタイルの提案」と言えるかもしれない。ただし、ゲーム性ではなく、マイクデバイスを使った音声認識の要素などをもって、「斬新だ」と言われたくはないですね。「マイクデバイスがあるからゲームを作った」のではなく、あくまでゲームの性質上、必要なツールとして対応しているわけですから。

ドキュメンタリータイプの"感動"を伝えたい

竹崎：ところで『シーマン』という作品は、いわゆる育成ゲームのようであり、なおかつコミュニケーションや観察をテーマとしたゲームでもあって、ジャンルの分類が難しいですよね。

斎藤：確かにその3つの要素が全部入ってますね。まあ、ジャンルでいうと、やはりシミュレーションでしょうか。またコンセプトはズバリ「感動」ですね。ただし、感動といっても「魔法の剣を手に入れた」というような感動じゃないんです。例えば生き物でいうと、カブトムシが交尾している瞬間や、クモが獲物を食べる瞬間を実際に見ると、ものすごく感動するんですよ。人によっては、そういうシーンを「気持ち悪い」というけれど、実はそれって生きていくために絶対必要なことであり、そういう一見ネガティブな印象を与える感動ほど、今のコンシューマゲームに欠けてるものだと思うんです。TV番組にたとえると、普通の育成ゲームがアニメーションだとすれば、『シーマン』はドキュメンタリー番組にしたかった。だから記号的なキャラクターにせず、人の顔を持った魚にしているわけです。人間は人間の顔について無関心ではいられないですから。

竹崎：そうですね。でも、今の斎藤さんの話を理解してもらわないと、みんな『シーマン』というゲームを誤解してしまうと思うんですよ。例えば従来のゲームユーザーの中には、「魚を育てるゲーム」と聞いて、これまでの育成ゲームの範疇で『シーマン』をとらえてしまう人も多いはずです。だから「何でピカチュウじゃなくて人の顔をした魚なんだ！」と思ってしまう(笑)。だからこそユーザーのみなさんには、シーマンを今までの自分の固定観念だけで判断せず、「ネガティブな面も持った1つの生物」と考えながらプレイしてほしいですね。

斎藤：ええ。そういう意味で『シーマン』の核となるゲーム性は、「生命の営みのシミュレーション」であり、単なる育成ゲームではないんです。またそこには、成長を見守るだけでなく、「コミュニケーションによってシーマンがこちらの言葉を学習していく」という感動もあるはずです。

竹崎：コミュニケーションといえば、ゲーム中は音声のみで対話が行われ、画面上に文字のメッセージはほとんど登場しないんですよね。

斎藤：そうなんです。シーマンが生活する環境をなるべくリアルに作ろうとしているんで、突然水槽の中に文字が現れてしまうと、プレイヤーが興ざめしてしまうと思いまして。だからできるだけ音声だけでゲームを進められるようにしたいですね。極端な話、ホントはドリームキャストのフタが開いていたりすると、「オイオイ、フタが開いてるぞ」ってシーマンがしゃべるようにしたい。さすがにGDが回っていない以上、それはムリかもしれませんが(笑)。

竹崎：できたらオモシロイですよね(笑)。では最後に、「新しいゲーム」を待ち望んでいるユーザーに対し、斎藤さんからひと言メッセージをお願いできますか？

斎藤：ユーザーのみなさんにとってまだ知名度が低く、大作でも続編でもない『シーマン』ですが、少しでも興味を持ってくれた人は、今後も注目してほしいですね。最初の印象としては違和感があるかもしれないけど、僕としては今までのゲームと違うものを目指し、ドリームキャストというフィールドでのチャンスを最大限に活かしたいと思ってます。ですからユーザーのみなさんも、「何だかおもしろそうなゲームが出るらしいぞ」という好奇心くらいで結構ですから、ぜひ期待してください。

『シーマン』に期待すること

セガ・エンタープライゼス社長 **入交昭一郎**氏

「ドリームキャストをどんなゲーム機にしようか」といろいろ考えていた頃に、ワープの飯野さんの紹介で斎藤由多加さんと出会いました。いろいろ話してみると、斎藤さんは非常に面白い人物で、独自のカラーを持ったクリエイターであることがわかり、当時既に「シーマン」というPCの新プロジェクトに着手していることを聞きました。97年10月、サンフランシスコでそのプロトタイプを見せてもらった時、私はひと目で、「これはおもしろいソフトになるぞ」と直感しました。そこで、従来の家庭用ゲームの壁やセガというブランドイメージを破り、新しいエンターテイメントの可能性にチャレンジしていこうと考えていた私にとって『シーマン』は絶対に必要なタイトルだと思い、斎藤さんに「これはぜひドリームキャストで開発してほしい」とお願いした次第です。そして、ついに『シーマン』がドリームキャスト上で動き始めました。あとは一刻も早くこのソフトが完成し、家庭用ゲームの業界に新しい風を吹かせてくれることに期待しています。みなさんもドリームキャスト共々、ぜひ『シーマン』への応援をお願いします。

株式会社ビバリウム 代表取締役社長 斎藤由多加氏

1962年、東京生まれ。94年に『Tower』をリリースし、「全米ソフトウェア出版協会 Codie賞」「Best Strategy Game of the year」など、数々の賞を受賞する。また「マッキントッシュ伝説」(アスキー)など、多くの著書を執筆していることでも知られる。98年にそれまで代表を務めていたOpeN-BooK 9003を退任し、株式会社ビバリウムを設立。

『Tower』

94年にPCで発売されたシミュレーションゲーム。プレイヤーはビルのオーナーとなり、住人たちを集めながらビルを大きくしていく。その奥深いゲーム性によって今もなお全世界にヒットしている名作だ。

 ※「Tower」の画面はセガサターン版のものです。

PRESENT

『シーマン』の発表を記念して、ワインのセット(1名)と、ポストカード(20名)をプレゼント！　中でもワインは、特性のラベルが貼られた超レアな一品だ。欲しい人は、希望するプレゼントと年齢を明記のうえ、編集部「シーマン」係まで応募してほしい。またインターネットで『シーマン』の情報を知りたい人は、下のアドレスも要チェック！

▲▶上がポストカード、右の斎藤氏が持っているのが「シーマン」ワインだ。もちろんワインは20歳以上の人のみ限定！

ビバリウム：ホームページ http://www.vivarium.co.jp/

電撃特報

実写が創造する、WEB MYSTERY [予知夢ヲ見ル猫]

本作『WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫』の映像の大部分には、実写映像が用いられている。そこで今回は、制作者である木村初氏とひろたたけし氏の両名に、実写映像を使った理由、そしてその可能性を聞く。

WEB MYSTERY [予知夢ヲ見ル猫]			
DC	●ドリームキャスト	●'99年春発売予定	●5,800円(予)
	●パナソニックワンダーテインメント	●AVG	●使用ブロック数未定

物語は実写映像と仮想インターネットを行き来することで進展する

本作は、実写映像と仮想インターネット、そして予知映像の3要素で構成されており、これらを行き来することでゲームは進んでいく。具体的には、仮想インターネットで情報収集、それをもとにさまざまな場所へ移動という形で展開する。

今、なぜ実写映像なのか…

――実写という映像表現を選ばれた理由は？

木村：まず、何といってもスピード。11月に役者のオーディションをして、次の年の春に発売できるなんてソフトが実写ならできるんです。もし、この作品をCGで作ってたら、それこそ大手のゲームメーカーでもない限り、時間的にも金額的にも絶対に無理。それと、企画の段階からシリーズを考えていたんだけど、実写だと半年ごとに最新作がコンスタントに発売できる。さらに、これだけ制作期間が短ければ、タイムリーな役者を起用して、旬の間にゲームを発表可能ということもある。実写に近いCGを目指すのなら、最初から実写でやるべきという考えがあって。ポリゴンでいくらリアルなキャラを作っても、実物の女性にかなうわけない。ポリゴンにする必要がないモノをポリゴンにして、人間の動きを再現しようとするのはナンセンスでしょ？

――でも、なぜこのタイミングで実写のこの作品を発表されたんですか？

木村：実はこの企画は、今まで成功した作品のない不毛の土地である「実写」というジャンルに花を咲かせるために、ずっと前から温めていたんです。ただ、それを実現するためのハードがなかっただけ。で、そうこうしていたら、作品を実現させられるスペックを持った、ドリームキャストが登場、やってみようってことになったんですよ。だから、なぜこのタイミングかというと、ドリームキャストが発表されたからということになりますね。

キム皇のペンネームで「週刊少年ジャンプ」で活躍。その後、ゲームデザイナーに転身し、『メタルマックス』などの制作に参加する。
企画・原作・トータルコーディネーター
木村 初

新しいAVGの可能性

映像表現の方向性、こだわりとは……

——どのようなイメージを持って撮影を？

ひろた：『WEB MYSTERY』というだけに、ミステリーモノなので、全体的にくもり空みたいな暗めな雰囲気に仕上げています。とは言っても、水着の女の子が出てくる華やかな場面もありますが（笑）。また、このゲームの制作に携わる前に「ゼロウズ THE ROUSE」というCS放送やインターネット用の実写ドラマの原作と演出をやったんです。これは、ラジオドラマにスチール（止め絵）を当てはめたような作品で、物語とはまったく関係ない映像を散りばめ、ちょっと考えさせるような作りにしたんです。で、このスチールを使った手法が個人的に気に入ってまして、本作ではムービー以外にこの手法を効果的に使うつもりで撮影を行いました。

——その他に演出で何か工夫された点は？

ひろた：撮影前にあらかじめ、どんな絵を撮ろうかは決めていたんですが、いい場所が見つかったりすると急きょ撮影場所を変更したり、結構場所にはこだわりました。あとは、役者さんのキャラクターを生かすように木村さんのシナリオをボクが手直ししたり、新鮮な演技を狙って本番直前にシナリオを渡したり、演技面でもいい作品をめざしてかなり力を入れています。

ひろた たけし

映像プロデュース

「スケバン刑事」の脚本、監督を経て、CM／TV番組／ゲームソフトなどの制作に携わるように。最近は『御神楽少女探偵団』（PS）の制作に参加。アニメの監修と音響監督を務める。

そして…現実となりつつある映像たち——

先日、インターネットバー"迷城（マイセン）"シーンの撮影が行われた。ロケ現場には、ひろた氏を筆頭にスタッフ／役者陣が勢揃い。また、応援に駆けつけた木村氏の姿も。肝心の撮影の方は順調で予定通り終わりそうだとか。ここで、撮影された映像がどのようにゲームで使用されるのか気になるところだ。なお、今回もゲーム画面は公開されなかったが、ロケ風景を掲載するのでイメージを膨らませていってほしい。また、右の登場人物紹介もぜひ目を通しておこう。

▶演技指導するひろた氏。海外ロケでは、指導に熱が入りすぎて足をケガされたとか。

このインターネットバー"迷城（マイセン）"が主な舞台となる

ゲーム内では、今回ロケの行われた"迷城"が主な舞台となる。そのため、物語中の要所要所で立ち寄ることになるらしい。ここでいったいどんな物語が紡がれていくのだろうか…。ちなみに、ロケに使われたバーは撮影のために改装されたとの話だ。

▲メイクだけでなく、棚の中のお酒などの細かい小道具にも、映像に対するこだわりが感じられる。

CASTING

主人公
深田けいすけ（深田英祐）

ここで紹介している登場人物は、物語のカギを握る人ばかり。この中に殺人犯が…!?

迷城マスター **古賀定春**（三井一正）

ヒロイン **矢沢 澪**（森川あさひ）

迷城バーテン **青山富士夫**（川原浩治）

あさみの父 **平良 勝**（安西一義）

アイドル **平良あさみ**（川原あや）

ドリームキャストで育成&恋愛&戦闘!!

虹色天使

美少女＆２Ｄゲームファン注目の育成ＳＬＧ『虹色天使』。今回は、気になるキャラクターの情報を、ゲーム画面と合わせて紹介していくぞ！

虹色天使

DC ●ドリームキャスト ●'99年発売予定 ●価格未定 ●ジャパンコーポレーション ●SLG ●使用ブロック数未定 ●VM対応

女の子を育てて魔女ミューレを倒せ!!

この『虹色天使』は、プレイヤーが"銀の騎士"という偉大な騎士となって、７人の少女たちを優秀な戦士へと育て上げていくＳＬＧ。ゲームは少女たちの育成をメインに、敵との戦闘を繰り返して進めていく。そして、個性豊かな彼女たちをうまくまとめつつ、精鋭部隊として成長させて、魔女ミューレを倒すのが目的だ。もちろん、７人の少女たちそれぞれとの恋路が楽しめる、恋愛要素も盛り込まれているぞ。

プロローグ Prologue

２つの大陸と１つの離島からなるある世界。ここでは７つの国々が、平和な時を過ごしていた。中でも、フィリウス帝国のシフィル二世と、クゥルン王国のエリク王は唯一無二の親友同士で、その国家関係は親密であった。だがある時突然、シフィル二世は、フィリウス帝国の国交の門を閉ざしてしまう。なんと彼は、魔女ミューレの魔力に操られて、残忍な心を持つ者に変貌してしまったのだ。かつて、この地を暗黒と血に染めた悪しき魔女ミューレが、悠久の時を越えて復活を果たしたと知るエリク王。悪夢の再来を恐れた彼はは至急"銀の騎士"と呼ばれる英雄を呼び寄せる。そして、ミューレを倒すことのできるのは、"汚れなき乙女"のみという言い伝えを告げ、一刻も早く乙女たちを捜しだし、優秀な戦士として鍛え上げてほしいと命じたのであった。

♡恋に

ソレイユ・バティーア

正義感が強く、友だち思いで、ロングヘアが魅力の女の子。運動神経も抜群で、体を動かすことなら何でも得意とする万能タイプだ。誰にでも好かれ、人なつっこく、情にも厚い彼女だが、強いて欠点を挙げるなら、お人好しでちょっと要領が悪いところか。いわゆるヒロインタイプの女の子だ！

profile
4月16日生まれ　16歳
O型　牡羊座
趣味：散歩、アンティーク

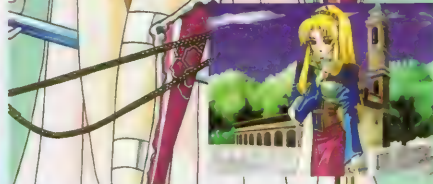
メルクーア・カベルネ

気が弱くおとなしいが、冷静に状況判断ができ、メンバーの中で1番頭が切れる。微笑はかわいいのだが、見ためとは違ってワリと頑固な一面があり、押さえるところは押さえる性格。このメンバーの中では、彼女とは対照的なソレイユと仲が良いのだが…。

profile
6月6日生まれ　16歳
A型　双子座
趣味：天体観測　水泳

ヴィニエーラ・オルヴィエート

生まれも育ちも良く、高貴で優雅。メンバーの中では優等生で、チームのリーダー的存在だ。故に彼女の発言力は、効果絶大。いわゆる普通の男性では相手にされないような、高嶺の花のような存在か。

profile
10月9日生まれ　19歳
AB型　天秤座
趣味：ワイン収集、乗馬

ユピテル・クリスティーナ

すらっと背が高く細身でおとなしい女の子。おっとりとしていて、メンバーの中で1番家庭的で家事全般が得意。世話好きでメンバーのお母さん的な存在だ。どんな時でも微笑んでいて、緊張感のかけらもない。

profile
3月2日生まれ　18歳
A型　魚座
趣味：料理、キルティング

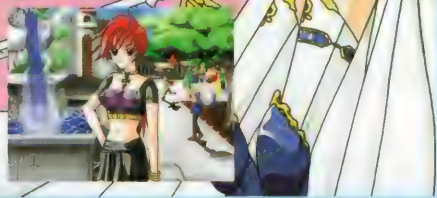
リュンヌ・アンティノーリ

成金の家に生まれ、血筋や高貴さにコンプレックスを持っている。また、気分屋で、感情的になりやすく嫉妬深い一面も。アレースとは相性が合わず、ケンカ続きで、ユピテルには頭が上がらないようだ。

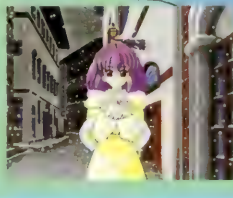
profile
11月11日生まれ　18歳
B型　かに座
趣味：スキンケア、ダンス

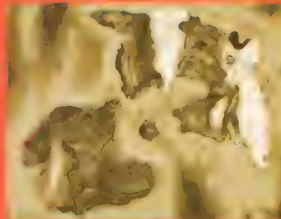
アレース・パッシニャーノ

一本気でさばさばしたボーイッシュな性格。口より先に手が出るタイプで、感情表現はすべてスキンシップとは本人談。単純で扱いやすく、自分の都合が悪くなると、笑ってごまかすクセがあるようだ。

profile
11月28日生まれ　16歳
B型　射手座
趣味：お風呂、ハーブ集め

ノース・グリケット

まじめで、おとなしい控えめな少女で、誉められるとすぐに赤くなってしまう照れ屋さん。だが普段はあまり感情を表に出さなく、神秘的なところがある。ヴィニエーラと一緒にいる事が多い。

profile
12月30日生まれ　14歳
O型　山羊座
趣味：ガーデニング

SYSTEM CHECK 1 広大なフィールドを舞台に物語が繰り広げられる!

ゲームシステムの詳細は未定だが、舞台となる広大な大陸を自由に移動することができるようだ。この大陸のいろいろな場所を訪れ、女の子とのデートや、強敵との戦闘など、さまざまなイベントをクリアしながら進めていくことになるぞ。

◀こちらが、全体マップ。かなり自由に動き回れるようだ。

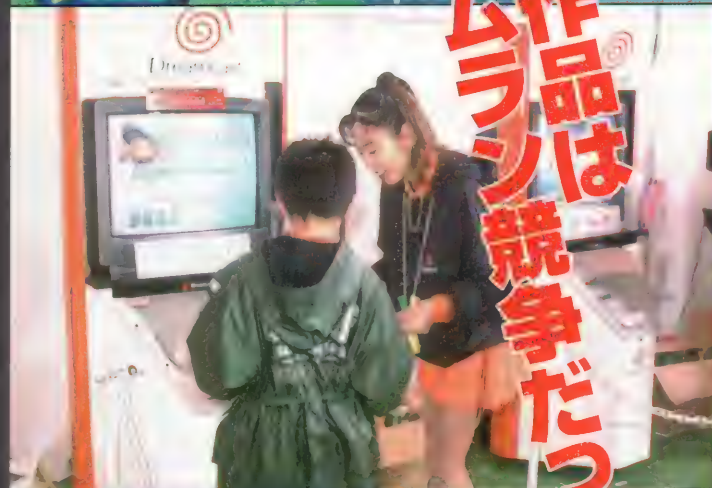
SYSTEM CHECK 2 ビジュアルメモリでペット育成も!!

本作はビジュアルメモリに対応しており、本編をクリアすると女の子と2人でペットを育成するミニゲームで遊べるようになる。また、ゲーム本編中にもビジュアルメモリを使用することがあるようだ。

電撃特報

「やきゅつく」がプロ野球のイベントに出展!!

プロ野球チームをつくろう!

出展作品はホームラン競争だった!!

プロ野球ファン待望の『プロ野球チームをつくろう!』が、昨年の12月19日〜20日に開催された「プロ野球ドリームマーケットin東京ドーム」に出展。はたしてゲームの仕上がり具合は? そして、プロ野球ファンの反応はいかにッ!?

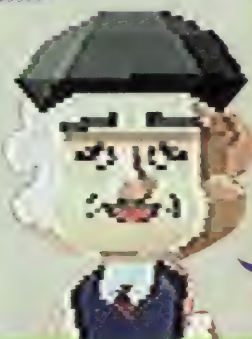
プロ野球チームをつくろう!	
DC	●ドリームキャスト ●'99年発売予定 ●価格未定 ●セガ
	●SLG ●使用ブロック数未定

本編とはどう関係する!?

今回のイベントに出展されたのは、ホームラン競争のみが遊べる特別バージョンだった。とはいえ、得点制になっており、100点を超えると『やきゅつく』特製ミニメガホンがもらえるとあって、集まったファンの反応は上々。このホームラン競争、シンプルだけどけっこう盛り上がるミニゲームだ。本編に採用される可能性は大と見たぞ。

◀打者の能力をホームラン競争で見極められるようになるかも。

新情報!!

パンチョ伊東氏も再登場!

※写真はサターン版です。

サターン版『やきゅつく』のドラフト会議などに出演していたパンチョ伊東氏が、ドリームキャスト版にも登場することが決定! 前作同様、軽快なしゃべりでドラフトを楽しく演出してくれるだろう。また、試合シーンでの解説はデーブ大久保氏(元読売ジャイアンツ)、実況は朝岡聡アナウンサーがそれぞれ担当することになった。ユーモアあふれる2人がDC版『やきゅつく』で、どういった野球中継を届けてくれるのか、今から非常に楽しみだ。

そして「やきゅつく」本編を大胆予想!!

大胆予想その① 通信で対戦することも可能？

通信対戦ができれば、リアルタイムで見知らぬ人と対戦できるので、自分が作ったチームの腕試しができるよね。それが無理でも、セガのホームページに『やきゅつく』のコーナーができて、対戦パスワードが掲示される可能性は十分にあるだろう。

▶通信対戦ができれば、リアルタイムで選手に指示が送れるので、監督采配が楽しめるよね。

◀選手の交代も好きな時にできるから、自分のチームの実力を試すことができるだろう。

大胆予想その② ビジュアルメモリでトレードも？

今回の大胆予想の中で、イチバン現実味のあるのが、このビジュアルメモリを使っての選手トレードだ。実際、ビジュアルメモリの目的の1つに、ユーザー同士のデータの交換というのがあるので、自分が育てだ優秀な選手を、友達同士で交換できる線は濃厚。もちろん、自分の育てた最強チームのデータを交換して、手軽にパスワード対戦ができるはず。とにかく、ビジュアルメモリを利用した、いろんな楽しみ方が用意されているだろう。

◀ビジュアルメモリを接続してのデータ交換。これができるのだから、友達との選手トレードもできるかもしれないね。

大胆予想その③ 秘書のエディットもできる!?

秘書にエディットモードが付けば、自分の好みのタイプの秘書が作れるので、ゲームもずいぶん華やかになるよね。もし、そういった機能が付くなら、『サカつく2』の選手エディットみたいに、顔や名前、性格なども、細かく設定できると楽しいかも。

▶前作では、秘書は32タイプの中から選ぶことができた。みんなそれなりにいい子ばかりなんだけど、でもやっぱり物足りない？

※写真はサターン版です。

※写真はサターン版です。

◀秘書の性格や能力によって、チーム運営が楽になったり、つらくなったりするのも楽しいかも？　前作以上のお仕事をしてほしいな。

大盛況!!「プロ野球ドリームマーケットin東京ドーム」

東京ドーム開場10周年記念のイベントとして、東京ドームで開催された「プロ野球ドリームマーケットin東京ドーム」。このイベント、セ・パ両リーグの全12チームがブースを出展。プロ野球選手の愛用品オークションや、サイン入りグッズの入札コーナー、サイン会、撮影会などが行われたため、会場はプロ野球ファンでいっぱい！　また、今話題のJSCA協会公認のトレーディングカードコーナーも設置されていて、レア物のカードをゲットしようというファンで賑わっていた。セガもブースを設け、『やきゅつく』や『ダイナマイトベースボールNAOMI』を出展。プロ野球ファンの注目を集めていた。

当日配られたチラシ

▲「COMING SOON!!」の文字がキラリと光る。早く遊びたーい!!

◀各チームのマスコットもいて、自由に撮影ができたのだ。

◀選手の愛用品オークションコーナーでは、憧れの選手の愛用品をゲットしようとするファンでいっぱいだった。

いろんなイベントがもりだくさん!!

▲セガのブースも大盛況！『ダイナマイトベースボールNAOMI』のゲーム大会も。

▲会場で大人気だったのがストライクアウト。長蛇の列ができるほど盛り上がっていたぞ。

急展開をむかえるストーリーとオーパスの謎を追う!!

デバイスレイン DEVICEREIGN

デバイスレイン

SS ●セガサターン ●2月25日発売 ●5,800円
●メディアワークス ●SLG

今回は、早くも急展開を迎える第3・4章のストーリーを紹介！ オーパスの解説もあるので、要チェックだ。

Story 第3章～第4章まで徹底紹介

練りこまれたストーリー、かつオーパスなどの新システムの採用で、人気急上昇中のSLG「デバイスレイン」。今回は、ストーリーの第3～4章を紹介するが、その前にこれまでのあらすじを振り返っておこう。

私立藍仙（あいぜん）高校に通う雲野十夜は、ごく普通の高校生だった。しかし、ダイスという巨大組織にクラスメイトのカスミが狙われていると知ったことから、今までの生活が激変する。彼女を守るため、十夜とその親友である誠志郎は、空木から次世代兵器オーギュメントを授かり、ダイスに対抗することを決意。同時に、彼らはより多くの協力者を探し始める。そんな十夜たちの前に、謎の男が姿を現わした…。

▲十夜たちが最初に戦うことになるダイスの刺客・霧生。自分が持つはずだったオーギュメントを十夜が持っていることを知った彼は、十夜に憎悪を抱く。

▼新宿でウツロに追われていた誠志郎と合流し、なんとか彼を撃退した十夜たち。だがこの後すぐ謎の男たちに包囲される

Chapter 3 第3章 見えざる壁の向こう

Scene1

十夜たちの前に現れた自称私立探偵・真端実（しんはみのる）。彼は、新宿の治安を守る外地会（がいちかい）のリーダーだった。真端はディソナントに新宿を荒らされることを憂慮し、彼らと戦闘をしていた十夜たちに接近したという。真端を信頼できる人物だと考えた十夜たちは、彼へ協力することを決意する。そこへ新手のオーギュメント使いが現れたとの通報が入った。オーギュメント使いは佐伯柚流という女性で、彼女はダイスに関わりのあるウツロとJ.B.を探しているらしい。ダイスの情報を得るという目的が一致した佐伯と十夜たちは、共に行動することになる。十夜たちが手がかりを求めてカスミ邸に戻ると、そこには霧生の姿が…。

◀国家に絶対の忠誠を誓う霧生は、任務遂行に必死のようだ

佐伯柚流

Yuzuru Saeki
(CV:冬馬由美)

AGE:23 SEX:FEMALE
NATION:JAPAN

槍型のオーギュメント〝ラ・ピュセル〟を操る女性。右の瞳が金色のためか、〝エンジェル・アイ〟の名で呼ばれることもある。ウツロとJ.B.に深い因縁があるようだが、その理由を他人に語ろうとはしない。己の目的以外のことには関心を示さず、そのせいか近寄りがたい雰囲気を持つ。

▶ウツロとJ.B.に対する佐伯の執着は尋常ではない。彼らの間にいったい何があったのか？

▲霧生との戦闘後、情報入手のためにダイス施設への潜入を提案する空木

※画面は開発中のものです

Scene2

空木の提案により、中野にあるダイスの関連病院を探索することにした十夜たち。そこで彼らは、ディゾナントの研究ラボを発見する。さらに十夜たちは院内で壬生に遭遇し、これを撃退。手負いの壬生は、ある病室に駆け込む。そこには、原因不明の病気で眠り続ける壬生の娘・由佳里がいた。敵の娘である彼女の処断に思い悩む一同。カスミは彼女を助けようと言い出すのだが…。

◀かかる火の粉は払うしかない…。そう言わんばかりの壬生の態度

◀カスミは、オーギュメントの力を借りて娘を助けるつもりらしい。

◀ダイスが悪事に手を染めていることを知らずに勤務する者もいるようだ

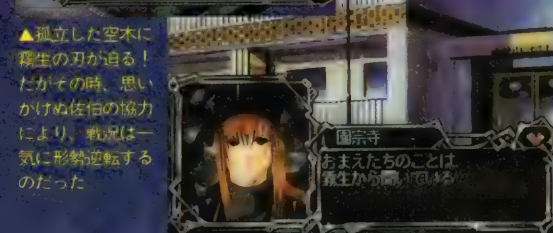
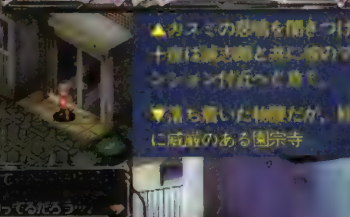
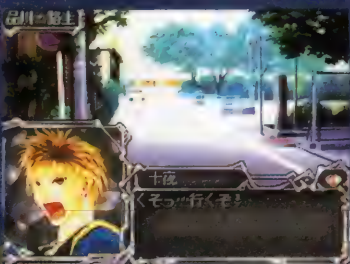
◀戦いに敗れようと、彼には生き続けなければならない理由があった

◀カスミの力で目を覚ます由佳里。こうして壬生は、十夜たちへの協力を約束する。

Chapter 4 第4章 自信と慢心

Scene1

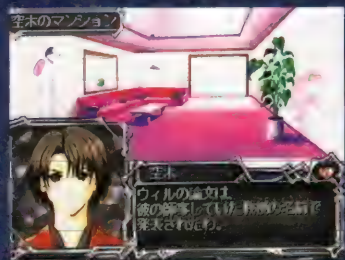
中野での事件から数日後。束の間の休息を満喫していた十夜たちは、霧生による突然の襲撃を受ける。それは、カスミの護衛が手薄になった隙をついたものだった。十夜たちはかろうじて霧生を退けたものの、直後に彼の上司である園宗寺が登場。彼の持つオーギュメント"ジ・オーディナンス"の桁違いの威力を目前にした十夜たちは、その場から撤退する他なかった。背を向ける十夜たちの後を、霧生はすかさず追跡しようとするが、園宗寺はそれを制す。カスミを捕らえる機会を黙って見過ごすのには、何か理由があるのだろうか…？

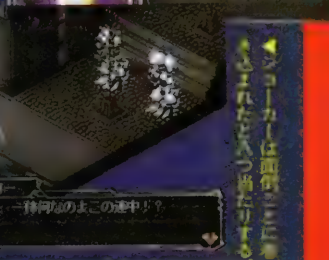
▲カスミの悲鳴を聞きつけ、十夜は誠志郎と共に綾のマンション付近へと急ぐ

▲孤立した空木に霧生の刃が迫る！　だがその時、思いがけぬ佐伯の協力により、戦況は一気に形勢逆転するのだった

▼落ち着いた物腰だが、妙に威厳のある園宗寺

Scene2

十夜のマンションもダイスの知るところとなり、身を寄せる場所をなくしてしまった一同。とりあえず仲間たちに危険が迫っていないかどうか確かめるため、十夜たちは渋谷へと赴く。やはり彼らの予想は的中し、オーギュメントを所有するジョーカーにもダイスの手が伸びていた…。

◀ダイスに狙われたジョーカーを助けようとするのだが…

◀逃亡の途中、空木のマンションに立ち寄ることもできる

◀ジョーカーは面倒ごとに巻き込まれたと八つ当たりする。

CHECK POINT 戦闘以外でもオーパス入手!!

逃亡途中に渋谷を移動していると、夕凪（ゆうなぎ）のチョーカーを拾うことがある。この後夕凪に会った時にチョーカーを返すことになるが、その際彼女が貴重なオーパスをくれるのだ。このように、どうやら戦闘以外の場面でも、オーパスを手に入れることができる機会がありそうだ。

▼夕凪のチョーカーを発見！　夕凪には、物語を進めていけば新宿のビル街で会えるのだ。

▲貴重なオーパス入手！　しかし彼女、いったい何処で入手したのやら…。

Scene3

今後の対策を練るため、十夜たちは真端に相談を求めにゆく。一同が真端の事務所を訪れると、そこには真端のもとへ身を寄せていた壬生がいた。壬生は十夜たちに借りを返すためにと、なんと協力を申し出たのである。思わぬ助っ人の登場に活気づく十夜たちだったが、真端の部下から入った報告に再び緊張する。――新宿のビル街にオーギュメント使いが現れた――。この報告を聞いた真端は、新宿の調査を壬生に依頼した。壬生がその依頼を受け、新宿へ向かおうとした時、十夜と誠志郎も同行すると言い出したのだ。どうやらこれまでの連勝によって、少々自信過剰になり始めたらしい。不安がよぎる…。

◀真端の頼みを聞き、十夜たちは新宿へ…

◀敵として宣戦しただけに、仲間になってくれると頼りがいがある。

▲どうも様子がおかしいことに気づいた空木。その時、オーギュメントがSC空間を探知。何者かが十夜たちに接近しているようだが…

◀途中で遭遇する敵はディソナントばかりで、オーギュメント使いの姿はない――。真端の情報が間違っていたとでもいうのだろうか?

Scene4

十夜たちが違和感を感じ始めていたその時だった。銀色の髪にゴーグルをつけた異様ないでたちの男が一同の視界をよぎる。十夜と誠志郎は、急いでその男の後を追った。さらに壬生はその2人を連れ戻すため、彼らを追う。しかし、それこそ敵の思うつぼだった。密かに待機していた園宗寺は、カスミを拉致することに成功。十夜たちは彼女の悲鳴を聞いて戻ってきたが、先ほどの男・J.B.が行く手を阻む。オーギュメントを構え、対峙する十夜。しかし、"クイーン・デッド"という剣型のオーギュメントをふるうJ.B.には、十夜たちのいかなる攻撃も致命的なダメージを与えることができないのであった…。

▶相手の感情を逆なでするような雰囲気で話しかけてくるJ.B.

◀空木の応戦もむなしく、カスミは園宗寺によって連れ去られる

◀空木の制止も聞き入れず、十夜は誠志郎と共に不審な男を追いかけるが…

▲戦いに駆けつけた佐伯に、言葉をかけるJ.B.。このセリフが意味するものはいったい!?

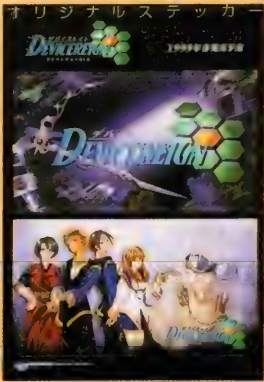
◀壬生に警戒させるほどの力を持つオーギュメント使い。それはいったいどんな奴なのか!?

Topics 特製ステッカープレゼント!!

「デバイスレイン」の特製ステッカーを5名の方にプレゼント! 希望者は、ハガキに住所・氏名・電話番号を明記して、下記のあて先まで送ろう(締め切りは1月28日当日消印有効。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます)。

プレゼントのあて先は

〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
㈱メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
「デバイスレイン④」係

オリジナルステッカー

Scene5

十夜たちの攻撃に少しも動じることのないJ.B.。しかし、戦闘がしばらく経過すると、彼はディソナントを残して去ってしまう。J.B.は、園宗寺がカスミの身柄を連行している間、時間を稼いでいた"囮"に過ぎなかったのだ。ディソナントを倒し戦闘には勝利したものの、十夜の心にはわだかまりが残った。震える拳をかたく握り締め、十夜は誓う。必ずカスミをダイスから無事助け出すと…。

◀不敵な笑みを残し、早々に戦闘から離脱するJ.B.

▶己の慢心から最悪の事態を招いてしまったことを後悔する十夜。だが、カスミは戻らない…

Battle System 戦闘システムを解析

オーパスの謎を徹底検証!!

オーパスとは、各キャラの武器となるオーギュメントに装着するパーツで、外見は宝石のような形状をしているのが大きな特徴だ。このオーパスを、センター・オーパスを囲む8つの場所に任意に装着することで、さまざまな効果（カレイドフェノム）を発生させることが可能なのだ。このゲームには、既存のＳＬＧに見られるような通常攻撃や魔法攻撃といった概念はない。そのかわりに、オーパスの配列によって生じたカレイドフェノムによって、敵を攻撃、あるいは味方を回復するという設定があるのだ。

◀既存のＳＬＧにはない新システムなので最初は戸惑うかもしれないが、慣れればその奥の深さに惹かれるはずだ。

REARRANGE 並べ方しだいで戦闘の難易度が変化!!

戦闘中に使用することができるカレイドフェノムは、この〝リアレンジ〟画面で変更する。画面左下の9つのオーパスに注目してほしい。変更したいオーパスの上にカーソルを合わせ決定ボタンを押せば、手持ちのオーパスの一覧が表示される。この時、オーパスを別の色や形のものに入れ替えれば、カレイドフェノムが変化するのだ。カレイドフェノムは、縦一列の並び×3、横一列の並び×3の最大6つが発生する。ただし、オーパス同士の相性が悪い並びだと、カレイドフェノムが発生しないこともあるので注意が必要だ。カレイドフェノムには、攻撃・防御・回復・補助・障害・装備の6種類のタイプがある。1つの種類にかたよらず、すべての種類がひと通りそろうような配列が好ましいだろう。

これが初期配置

◀ゲーム開始直後の十夜のオーパス配置。攻撃・障害・装備などのカレイドフェノムが見られる。この配置のままでも、戦闘に勝つことができるが、できればアレンジしたい。

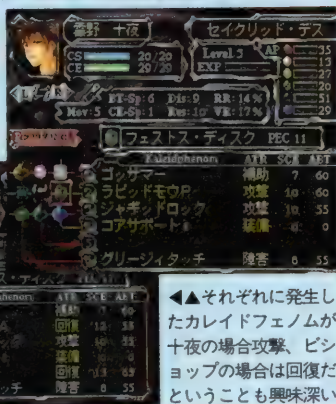
これは悪い例

▶縦列のオーパスの相性が悪いようで、3種のカレイドフェノムしか発生できない。これではオーギュメントの力を十分に引き出してはいない。

自分なりにアレンジ

◀さまざまな試行錯誤の結果、6種類のカレイドフェノムを導き出すことに成功！ 攻撃4、装備2の攻撃重視型の配置だ。

CHECK POINT 同じ配列でもキャラごとに変化!

別々のキャラに対し、オーパスを同じ配列にしてみたらどうなるか？ ということで、ビショップの初期配置と同じになるよう、十夜のオーパスを配置してみた。その結果、センター・オーパスを通過する縦軸と横軸以外は同じだが、この2列だけはまったく別のカレイドフェノムが発生することが判明した。これは、それぞれのセンター・オーパス特有の属性が、その属性に応じたカレイドフェノムを発生させるからである。中央の軸には特に注意したい。

◀▲それぞれに発生したカレイドフェノムが、十夜の場合攻撃、ビショップの場合は回復だということも興味深い。

ABSORT オーギュメントのレベルアップを図る

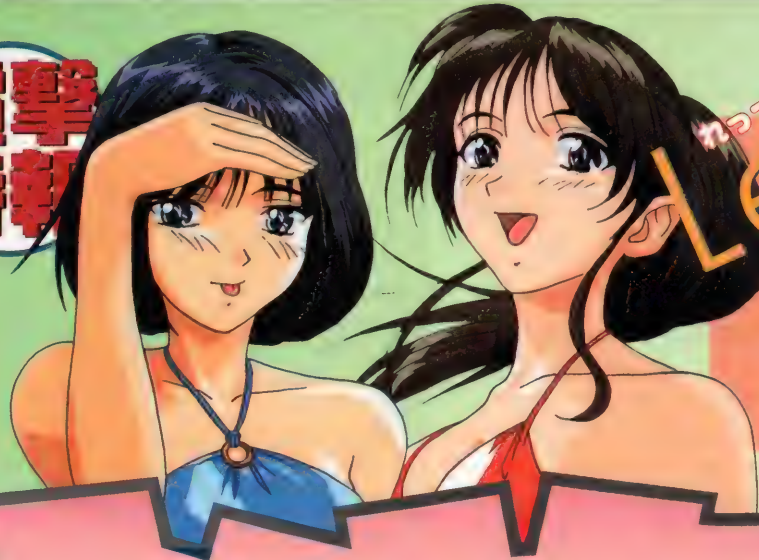
このゲームでは、キャラは各々が所持するオーギュメントを成長させることで強くなってゆく。オーギュメントを成長させるためのシステムが、この〝アブソート〟だ。戦闘に勝利するとオーパスが手に入るが、当然、リアレンジに使用しないオーパスが増えてくる。この不要なオーパスを、オーギュメントに吸収させることで成長していくのだ。なお、それぞれのオーパスにはPEC値という価値が設定されている。希少価値の高いオーパスを吸収させるほど成長の度合いは高いが、珍しいカレイドフェノムを発生させる可能性もある。よく考えてから吸収させよう。

◀吸収させたいオーパスを選び、使用する個数を選ぶ。

▶ステータスの違いを左の写真と比べてみてほしい。

▶PEC値の高いオーパスだと1個だけでレベルアップするが、PEC値の低いものだと何個も必要になる。ステータスがアップすれば、戦闘はラクになるが…。

◀▲2つの写真を見比べれば分かるように、敵に与えるダメージにも歴然とした差が出る。特に、レベルがアップすれば命中精度が上がるということが、戦闘をかなり有利にしてくれるぞ。

電撃特報

ルームメイトW

めでたく発売された『ルームメイトW』。今回は、いままでの集大成として、序盤から終盤までのイベントを徹底紹介だ!!

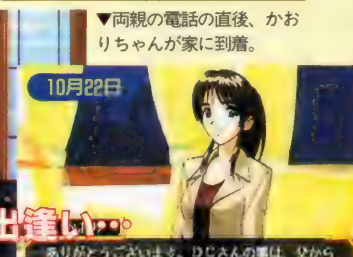
ルームメイトW	
SS	●セガサターン ●発売中 ●6,800円
	●データム・ポリスター ●SLG

電ドリ特選! 7大イベント嵐の大紹介!!

秘密のカレンダー付き

さっそく、ここから電ドリ編集部が独断と偏見で選んだイベントの数々を、ゲームの流れに沿って公開する。アッと驚く超重大な情報も隠されているので、要チェックだぞ。なお、各イベントの発生日を掲載したから、攻略している人はぜひ参考に。では、7大イベントを見ていくとしよう!

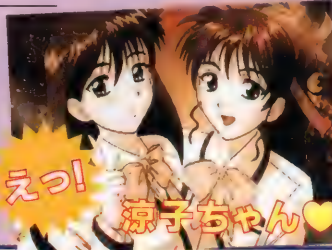
▲この両親からの電話をきっかけに、2人の女の子と同居することになる主人公……。

▲優子ちゃんとの出逢いでは、彼女がドアに頭をぶつけるハプニングが。

▼両親の電話の直後、かおりちゃんが家に到着。

october						10月
sun	mon	tue	wed	thu	fri	sat
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

夢の中だけでも…

(10月31日)

突然、かおりちゃんから愛の告白を受ける主人公。さらに、優子ちゃんからも熱烈なラブコール。といっても、これは主人公の夢の話。そんな甘い夢も優子ちゃんに叩き起こされ、強制終了。そして、掃除を手伝わされるハメに……。

▲起きてきた主人公の姿(パンツ一枚)を、指の間から凝視する彼女。

イベントは、サターンを起動させる時間が重要!!

イベントの中には、特定の時間帯でないと発生しないモノがある。ゲーム内の時間は、本体の内部時計の時間と連動しているので、本体を起動させる時間がポイントとなってくるぞ。各イベントの発生時間については、次号で公開するからお楽しみに。

あの"井上涼子"ちゃん!?

(10月27日)

夕食の時、優子ちゃんがある話を始める。それは自分たち同様、ある家で男の人と同居生活を送っていた女性の話で、同居先の男性と熱愛の末……。そして、その女の子の名前は……井上涼子。

▶10月31日のイベントも時間によって変化。

井上涼子なお話 シリーズ最新作の存在が判明!! その名も「涼子のおしゃべりルーム」。そう、井上涼子ちゃんが帰ってくるのだ。ゲーム内容は、まだまだ明らかになっていないが、情報が入り次第公開するのでよろしく。

november						11月
sun	mon	tue	wed	thu	fri	sat
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

3人だけの

秋の花火大会 (11月2日)

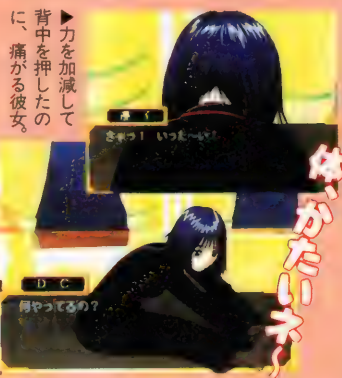
リビングで主人公がくつろいでいると、何かありそうな顔で優子ちゃんがやってきた。どうしたのか聞くと、車庫で見つけた花火をどうしてもやりたいとのこと。そこで、さっそく３人で季節はずれの花火大会をすることになるのだが……。

◀▲北風の吹く庭で花火をする３人。ドラゴンで盛り上がりつつ、最後はやっぱり線香花火で締めました。

お風呂上がりのストレッチ (11月6日)

ふと、主人公がリビングを覗くと、優子ちゃんがソファの上で何かをやっている。どうやら、湯上がりに柔軟体操をしているらしい。しかし、なかなかうまくいかないようで、主人公が手伝ってあげることに。そして、主人公が背中を押してあげるのだが、彼女は痛がるばかり……。

▶力を加減して背中を押したのに、痛がる彼女。

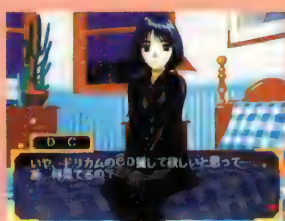
体、かたいネ〜

かおりちゃんの愛読書 (11月8日)

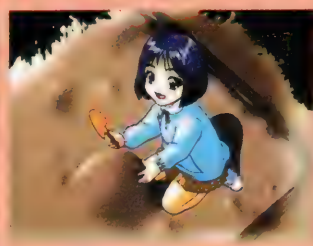
読書中のかおりちゃんを発見。「その本は？」と主人公が聞くと〝老人と海〟との答えが。すると、今度は彼女がこの本を読んだことがあるか尋ねてきたぞ。

◀「読んだことある」と答えないと、彼女に笑われちゃう!?

ルーマー文学散歩
老人と海……「武器よさらば」などの著作で有名なアーネスト・ヘミングウェイ（1899〜1961）の晩年の作品。ある漁師の老人の生きざまを切々と描いた物語です。

CDを借りるために優子ちゃんの部屋に行くと、彼女はアルバムの整理中。それを見て、急にアルバムの写真が気になりだした主人公は、彼女にお願いしてアルバムを見せてもらうことに。さっそくアルバムを開くと、いきなりドキリとするような写真が……♡

◀優子ちゃんと一緒にアルバムを見ることになるが……。

優子ちゃんのはずかしい過去(?) (11月11日)

▶幼稚園の頃の優子ちゃん。あんまり雰囲気かわらないね。

◀本邦初公開(?)優子ちゃんのブルマー姿♡ 釘付け……。

ペディキュアの色は…？ (11月12日)

夜、リビングのソファでペディキュアを塗っているかおりちゃん。今度、新しいペディキュアを買うとかで、主人公にどんな色が似合うか聞いてきた。さてさて、どう答えたらいいのだろうか？

◀一人黙々と真剣にペディキュアを塗る彼女。寝る前におめかしするなんて女心はわからないネ。

この先のイベントをちょっとのぞき見

エッ!! 優子ちゃんとお別れ!!

３人の同居生活も１カ月近く経過し、順風満帆に見えていたのだが……。突然、優子ちゃんとの別れがやってきた!! 彼女の両親がついに引っ越してくるのだ。このまま、彼女とお別れすることになってしまうのか？ それとも、何かドンデン返しが……。この先、３人の同居生活はどんな結末を迎えることになるのだろうか？

▼豪華な食事にもかかわらず、妙に寂しげな２人。やっぱり別れはツライからネ〜。

まったけのお吸い物もあるよ〜

さてさて、この先3人の関係はどうなるの？

どこよりも深い！ 最強の攻略ページ

電撃攻略

バーチャファイター3tb　セヴンスクロスより

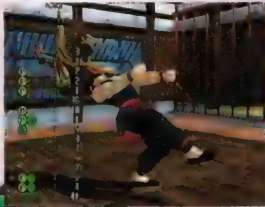
デュラル攻略+Q&Aで気になるところをチェック!!

バーチャファイター3tb

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●セガ ●FTG
●使用ブロック数12 ●AS ●『シェンムー』のスペシャルディスク付き

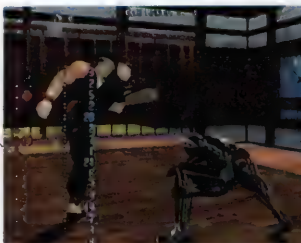
今回の攻略では「バーチャ」シリーズおなじみのキャラ、デュラルを徹底解析。また、対戦中の素朴な疑問にもお答えしていくのでお楽しみに!!

最強キャラ、究極兵器"DURAL"を極める!!

コンピュータ戦の最後に登場する強敵、デュラル。膨大な数の技を持つこのデュラルは、トレーニングモードでのみ、プレイヤーキャラとして使うことが可能だ。ここではデュラルの技や特徴について解説しておくので、ぜひ1度はその圧倒的な強さを体験してみてほしい。ちなみにコンピュータ戦でのデュラルの倒し方としては、ガード重視で戦うのがベスト。そして、隙の大きい技(菜呀龍など)をガードしてから、確実に反撃していけば、問題なく勝つことができるはずだ。

◀対戦で使えないのは残念だが、あらゆるキャラの技を持っているのは非常に魅力的。中には『2』の技や、デュラルだけのオリジナル技もあるので、ぜひチェックしておきたい。

DURAL使用コマンド トレーニングモードでスタートボタンを押しながら、X+A(金)またはY+A(銀)でキャラを選ぶ

ワンポイントCHECK デュラルならではの特徴に注目!!

デュラルには、他のキャラクターにはないオリジナルの特徴が2つある。まず1つめは、しゃがみダッシュ(↘↘)ができないこと。このため、エスケープキャンセル(98ページ参照)が使えないのだ。2つめは、⇩⇩と入力するとエスケープが発生するということ。画面手前にデュラルの腹側がある場合は、通常のエスケープが発生し、画面手前にデュラルの背中側がある場合は、エスケープパンチ(EP)にキャンセルがかかったようなエスケープが発生するのだ。

◀⇩⇩で発生する2種類のエスケープは、あえて使い分ける必要はない。とりあえず知識として知っておけばOK。ただし、しゃがみダッシュができないことは覚えておこう。

特徴
●しゃがみダッシュができない
●⇩⇩と入力すると、2種類のエスケープのどちらかが発生する

技名	コマンド	判定	条件・備考
弾拳(だんけん)	P	上	
烈掌(れっしょう)	PP	上、上	
連捶磨盤手(れんすいまばんしゅ)	PPP	上、上、上	
ジャブストレートバックナックル	PP⇦P	上、上、上	
コンボバックナックルスピン	PP⇦PK	上、上、上、上	
コンボエルボー	PP⇨P	上、上、中	
コンボエルボーサマー	PP⇨P↖K	上、上、中、中	
葉重ね(はがさね)	PK	上、上	
パンチサイドキック	P⇩K	上、中	
冲捶(ちゅうすい)	P+E	上	避け攻撃
肘打ち	⇨P	中	よろけ
盤肘連環手(ばんちゅうれんかんしゅ)	⇨PP	中、中	
ダブルジョイントバッド	⇨PK	中、中	
エルボーサマー	⇨P↖K	中、中	
エルボーハンマー	⇨P⇦P	中、中	
斜下掌(しゃかしょう)	↘P	中	
斜上掌(しゃじょうしょう)	➘P	中	
地擂り弾(じずりだん)	⇩P	下	
スラントバックナックル	↙P	下	
スラントロースピンキック	↙PK	下、下	
レベルバックチョップ	⇦P	上	
騰空斜掌(とうくうしゃしょう)	小ジャンプ上昇中P	中	
飛天崩撃(ひてんほうげき)	↗P	中	
躍歩頂肘(やくほちょうちゅう)	⇨⇨P	中	よろけ
影刃(かげやいば)	⇨⇩↘P	中	酒5杯以上必要
サザンクロス(※1)	⇨⇩↘P⇨⇩↘P	中、中	酒5杯以上必要
ショルダーアタック	⇦⇨P	中	
ダブルハンマーダウン	⇦↘P	中	
ライジングハンマー	⇦↘PP	中、中	
挑腕撩拳(ちょうわんりょうけん)	⇩↘⇨P	中	
上蹴り(うえげり)	K	上	
鎖鎌(くさりがま)	KK	上、中	

技名	コマンド	判定	条件・備考
上蹴り(うえげり)	K+E	上	避け攻撃
ニーキック	⇨K	中	
弾腿(だんたい)	↘K	中	よろけ
弾腿(だんたい)	↘K+E	中	
擂り蹴り(すりげり)	⬇K	下	
地走り(じばしり)	⇩K+E	下	
ジャックナイフキック	⇩K	中	
ジャックナイフサイドキック	⇩KK	中、中	
仰身倒腿(ぎょうしんとうたい)	⇦K	中	
旋風蹴り(せんぷうげり)	↖K	中	
ラウンドキック	⇧K	中	
飛燕単脚(ひえんたんきゃく)	↗K	中	
飛燕烈脚(ひえんれっきゃく)	↗KK	中、中	
右端脚(うたんきゃく)	⇨⇨K	中	
連環腿(れんかんたい)	⇨⇨KK	中、中	
地掃腿(ちそうたい)	⇨⇩K	下	
後蹴下腿(こうしゅうかたい)	↙↙K	下	
浮身膝蹴り(ふしんひざげり)	⬇⇨K	中	
腿登裏旋脚(たいとうりせんきゃく)	しゃがみから立つ間にK	中	
回転地擂り脚(かいてんじずりきゃく)	⇦↙⇩↘⇨K	下	
後転地擂り脚(こうてんじずりきゃく)	⇨↘⇩↙⇦K	下	
ビートナックル	P+K	中	
ヘルスタッブ	⇩P+K	上	
裏圏捶(りけんすい)	⇦P+K	上	
ストマッククラッシュ	↙⇨P+K	中	
落閃刃(らくせんじん)	⬇⇨P+K	中	
落閃刃返し(らくせんじんがえし)	⬇⇨P+KP+K	中、中	酔い覚まし
鉄山靠(てつざんこう)	⇦⇨⇨P+K	中	
単飛跳撃(たんひちょうげき)	K+G	中	
横掃手(おうそうしゅ)	K+GP	中、上	
勾手提膝(こうしゅていしつ)	K+G後、G離す	中	
ローリングソバット	⇨K+G	上	

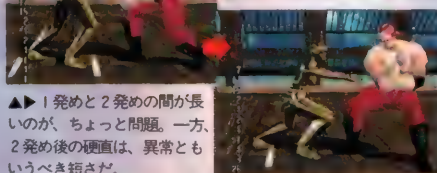
※文中、表中のコマンド表記は、すべてキャラが右向き(1P側)のものです。また、体重別のキャラの分類は以下のようになっています。●軽量級(パイ、サラ、葵)●中量級(アキラ、ラウ、カゲ、ジャッキー、シュン、リオン)●重量級(ウルフ・ジェフリー)●超重量級(鷹嵐)

DURALはこう使え！ 使える技&オススメコンボはこれだ!!

デュラルならではの武器といえるのが、多彩な連係と隙のない打撃技。そこでここでは、その中でも特に使える技と、華麗な空中コンボの一部を紹介しよう。さっそくトレーニングモードで試すべし！

使える技

❶ エルボーハンマー（ P P）

本来はジェフリーの固有技だが、デュラルの場合、かなり性能の違う技になっている。なぜなら2発めのハンマー後の硬直が非常に短いからだ。よって、2発めがカウンターヒットした時は空中コンボを狙うことができる。ただし1発めと2発めの間はスキが大きいので注意。

▲▶1発めと2発めの間が長いのが、ちょっと問題。一方、2発め後の硬直は、異常ともいうべき短さだ。

❷ コンボエルボーサマー(PP P K)

▲ダメージもかなりのもの。対戦で使いたいところだが…。

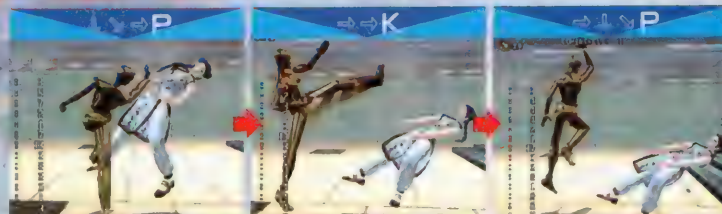
「VF2」で猛威を振るったこの技は、今回も健在。1発めがヒットすれば、最後まで連続ヒットするのがポイントだ。空中コンボにも非常に組み込みやすいので、いろいろな技で相手を浮かしたあとは、積極的に空中コンボとして狙おう。

DURALオススメコンボ

1 弧延落→浮身連脚→コンボエルボーサマー

鷹嵐を除くすべてのキャラに決まる空中コンボ。アンジュレーションも関係なく、見ためもカッコイイので、ぜひマスターしておこう。また、相手が軽量級の場合、浮身連脚とコンボエルボーサマーの間に、上段パンチ（P）を挟むことが可能だ。

2 挑腕撩拳→右端脚→影刃

挑腕撩拳を足正位置始動でヒットさせた場合に決まるコンボ。アンジュレーションは平地でOKだが、軽量級にしか決まらない。3発めの影刃は、他の技に変えることもできるので、いろいろ試してみてはいかが？

▲3発めの影刃は、酔歩転身肘（P＋G）で酒を飲んでいないと出すことができない。注意！

技名	コマンド	判定	条件・備考
疾地掃腿（しっちそうたい）	⇘K+G	下	
燕旋蹴（えんせんしゅう）	⇩K+G	下	
サイドフックキック	⇙K+G	中	
幻葉（げんよう）	⇦K+G	上	
水車蹴り（すいしゃげり）	⇖K+G	中	
飛び前蹴り（とびまえげり）	⇧K+G	中	
葉呀龍（はがりゅう）	⇨⇨K+G	中	
浮身連脚（ふしんれんきゃく）	⇨⇨⇨K+G	上、上、上	
ミドルスピンキック	⇦⇨K+G	中	
雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）	⇨⇨P+K+G	下	
①崩拳（ぼんけん）	P+K+G	中	
②鷂子穿林（ようしせんりん）	⇦⇘P+K	投げコンボ	崩拳ヒット中
③双掌（そうしょう）	⇩⇨Por⇩⇦P	投げコンボ	鷂子穿林ヒット中
崩撃雲身双虎掌（ほうげきうんしんそうこしょう）	P+K+G⇦⇘P+K ⇩⇨Por⇩⇦P	投げコンボ	※①～③の技を連続して入力する。
針鼠弾（しんそだん）	⇦⇙⇩⇘⇨P	下	前転、後転後
穿掌背転（せんしょうはいてん）	⇦⇦P	上	振り返り攻撃
阿仙廻脚（あせんかいきゃく）	⇦⇦K	上	振り返り攻撃
龍尾閃（りゅうびせん）	⇦⇦K+G	下	振り返り攻撃
背連穿掌（はいれんせいしょう）	P	上	相手が背後
背連崩捶（はいれんほうすい）	⇩P	下	相手が背後
ターンキック	K	上	相手が背後
バックドロップキック	⇩K	下	相手が背後
地旋腿（ちせんたい）	⬇or⇙K	下	相手が背後
背龍爪（はいりゅうそう）	⇧K	中	相手が背後
酔歩転身肘（すいほてんしんちゅう）	P+G	投げ	飲酒5
翻身螺旋按蹴（ほんしんらせんあんしゅう）	P+G	返し技	対螺旋按掌（対パイ限定）
ボディスラム	⇨P+G	投げ	
刀霞（かたながすみ）	⇘P+G	投げ	
フロントスープレックス	⇩P+G	投げ	
進歩里膀（しんぽりこ）	⇙P+G	投げ	
弧延落（こえんらく）	⇦P+G	投げ	

技名	コマンド	判定	条件・備考
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G	投げ	
転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）	⇦⇨P+G	投げ	
天地頭落（てんちとうらく）	⇨⇩P+G	投げ	
スプラッシュマウンテン	⇘⇘P+G	投げ	
心意把（しんいは）	⇙⇨P+G	投げ	
鷂子穿林	⇦⇘P+G	投げ	
掣燕掛塔（せいえんかとう）	⇦⇩P+G	投げ	
猛虎硬爬山（もうここうはざん）	⬇⇨P	中	進歩里膀、掣燕掛塔から
白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）	⬇⇦⇨P	中	進歩里膀、掣燕掛塔から
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨P+G	投げ	
貼身双勾手（てんしんそうこうしゅ）	⇨⇘⇩⇙⇦P+G	投げ	
ジャイアントスイング	⇦⇙⇩⇘⇨P+G	投げ	
燕風輪翔（えんぷうりんしょう）	⇨P+K+G	下段投げ	
パワーボム	⇘P+K+G	下段投げ	
ダブルアームスープレックス	⇙P+K+G	下段投げ	
マシンガンニーリフト	⇩⇨P+K+G	下段投げ	
フェイスクラッシャー	P+G	背後投げ	相手が後ろ向き立ち状態
ドラゴンスープレックス	⇨P+G	背後投げ	相手が後ろ向き立ち状態
バックブリーカー	P+G	背後下段投げ	相手が後ろ向きしゃがみ状態
フランケンシュタイナー	⇗K+G	キャッチ投げ	
燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）	⇦P+K	上段系返し	上段P返し
螺旋按掌（らせんあんしょう）	⇦P+K	上段系返し	上段K返し
瓦砕き1（かわらくだき1）	⇘P	ダウン攻撃	相手ダウン
サッカーボールキック	⇘K	ダウン攻撃	相手ダウン
ボディープレス	⇧P	ダウン攻撃	相手ダウン
サマーソルトドロップ	⇧K	ダウン攻撃	相手ダウン
虎爪連蹴（こそうれんしゅう）	⇩⬆P	ダウン攻撃	相手ダウン
避け	⇩⇩	移動技	
裏浮身（うらふしん）	⇩⇖	移動技	
前転	⇦⇙⇩⇘⇨	移動技	
後転	⇨⇘⇩⇙⇦	移動技	
側転	⇨P+K+G	移動技	

※デュラルの技表は、編集部が独自に調べたものです。また※1の技名についても、編集部が独自に命名したものです。

バーチャ3tb Q&A

対戦中に沸いてくる疑問の数々を解決していくのがこのコーナー。有名プレイヤー「マスク・ド・ヒジテツ」がすべてを解決!!

講師は今回もこの男
マスク・ド・ヒジテツ
ヘンテコな言葉づかいがポイントだが、実際はそんなことはない。職業は、変態ジャッキー使い。

Q なんで投げ技は入りにくいの？

A 間合いや相手の状態が関係するぞ

初心者にありがちなのが、投げにいったのに投げ失敗モーションが発生してしまうといった状況。これは、投げ間合いの外で、コマンドを入力してしまっていることが原因だ。クイックフォワードでしっかり密着してから、入力することを心がけよう。またもう1つ考えられる原因は、相手がしゃがんでいるということ。これは、相手の状態を見切らなければどうしようもないので、相手の状況によっては、無理に上段投げを狙わないように。

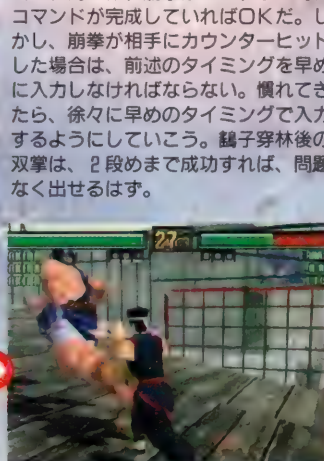
▼しっかり相手に密着するようにクイックフォワード。投げ間合いを感覚で覚えることが重要だ。

▲そして投げ技を狙う。とりあえず、投げ技が確実に決まる状況で練習するようにしよう。

▲相手がしゃがんでいれば、当然上段投げ技は決まらない。相手の状態をチェックしよう。

Q 崩撃雲身双虎掌ができません…

A 2段めの鶴子穿林を意識しよう

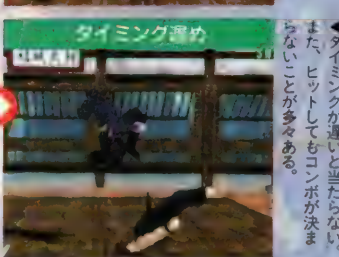
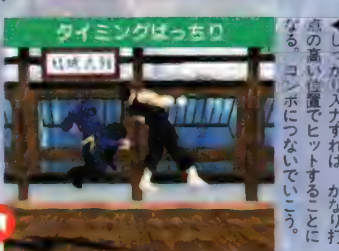
コマンドがちょっと難しいこの崩撃雲身双虎掌（P+K+G⇦⇘P+K⇩⇦or⇩⇨P）。これを決めるコツは、崩拳（P+K+G）から鶴子穿林へのつなぎを意識して出すこと。しっかりP+K+Gを押してから、落ちついて鶴子穿林を入力するようにしよう。タイミング的には、崩拳がヒットした時にコマンドが完成していればOKだ。しかし、崩拳が相手にカウンターヒットした場合は、前述のタイミングを早めに入力しなければならない。慣れてきたら、徐々に早めのタイミングで入力するようにしていこう。鶴子穿林後の双掌は、2段めまで成功すれば、問題なく出せるはず。

◀▲とにかく鶴子穿林を意識して入力するように心がけること。3段めの双掌は、⇦Pで出すと入力しやすい。

Q 弧延落後の浮身膝蹴りが当たりません

A しゃがみダッシュのタイミングが重要!

弧延落（⇦P+G）のあとに浮身膝蹴り（⇩⇨K）をしっかり当てないと、その後のコンボがつながらない。ということで、浮身膝蹴りをきちんと当てることは非常に重要だ。入力のポイントは、弧延落の硬直が解けた時にしゃがみダッシュを入力し始めること。これは、ひたすら練習してタイミングを覚えてしまおう。もう1つのコツは、しゃがみダッシュの入力を確実に行うということ。これらを踏まえ、アンジュレーションによって浮身膝蹴りの当て方を調節できるようになれば、アナタはもう超一流のカゲ使いだ!!

◀しっかり入力すれば、かなり打点の高い位置でヒットすることになる。コンボにつないでいこう。

◀タイミングが遅いと当たらない。また、ヒットしてもコンボが決まらないことが多々ある。

▲弧延落を決めたあとに狙いたいのは、やはり浮身膝蹴り。硬直が終わる瞬間を覚えよう。

Q エスケープキャンセルって何？

A エスケープの硬直を無くすテクニックだ!

通常のエスエープには硬直があり、この硬直中は相手の技を食らってしまう。そこでエスケープ後に素早く行動するために必要なのが、このエスケープキャンセル。方法は2つあり、1つめは、エスケープ中にしゃがみダッシュを入力する方法。この場合は一度しゃがみ状態になる。もう1つの方法は、エスケープ中に打撃技や投げ技を出すこと。ただしどちらの方法でも、エスケープ中は投げられ判定があるので、この点には要注意。

▼とりあえずエスケープ。この時、しゃがみダッシュを入力する。すると…。

▲エスケープの硬直をキャンセル可能。このあとは、技を出すなりガードするなり使い分けろ。

▲エスケープ中に打撃技を出すのも1つの方法。打撃投げ抜け（Vol.2参照）も使用できる。

Q エスケープがなかなか成功しないんですが…

A エスケープが有効な状況を知ることが大切

硬直の長い技をガードされてからのエスケープは、なかなか成功しにくい。例えば、ミドルキック（↘K）をガードされたあとにエスケープしても、相手の発生の早い技（エルボーなど）を避けれないのだ。ということで、エスケープの使いどころは、上・下段パンチを出したあとなどの、あまり自分が不利ではない状況で使用するのがオススメ。もちろんエスケープ方向も重要だぞ。

▲ジャッキーのライジングエルボー（⇨P）をガードされる。このあとエスケープすると…。

▼相手のエルボーなど、発生の早い技を避けることができない。これはかなり重要。

◀ウルフ戦で、ライジングエルボーをガードされる。ここでエスケープ。

▶ウルフのニーブラストやショートショルダーを回避可能。要するに発生の遅い技は避けやすいのだ。

Q フレーム的に不利な状況って？

A エルボーをガードされたあとなどが典型的

エルボーをガードされたあとなどは、エルボー後の硬直のため、ガードされた側が不利になる。この状況が「フレーム的に不利な状況」だ。この後、反撃技が確定してしまうほどの状況では、投げ抜けなどの選択肢を行う必要がでてくる。しかし、エルボーをガードされたあとなどの「確定の反撃技を受けないが、フレーム的には不利な状況」では、話が違ってくる。相手が投げにくると読んだ時は打撃技を出し、相手が打撃技を出してくると読んだ場合は、ガードする。いわば読み合いが必要になってくるのだ。

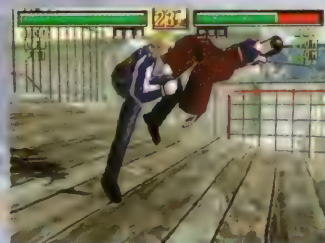
▲相手に肘打ち（⇨P）をガードされる。ここからは、相手の行動を読んで対処していく。

◀打撃技を出して相手の投げ技を回避。ただし常に打撃ばかり出すのは得策ではない。

◀ガードに専念する。もちろん、この時投げ技を狙われると、読み合いに負けたということになる。

Q アンジュレーションにはどんな効果が？

A コンボや打撃技の判定に影響するぞ

▼下りアンジュレーションでは、多段コンボをぜひとも狙っていきたい。

ステージによってアンジュレーション（高低差）は多彩。まず下りアンジュレーション（自分が高い位置にいる時）の特徴は、より多段ヒットする空中コンボを狙うことができるということ。これは、浮いた相手が地面に落ちるまでの時間が長くなるためだ。一方、上りアンジュレーションの特徴は、エルボーなどの一部の技の判定が強くなること。例えば、足正位置状態でカゲの肘打ちをガードされたあとに再度肘打ちを出すと、ウルフのショートショルダーに打ち勝つのだ。

▲カゲの肘打ちをガードされてから、再度肘打ちを出す。実はかなり強い選択肢。

▲ウルフのショートショルダーを潰すことができる。アンジュレーションを見て使い分けよう。

Q よろけてしまうと、一方的に攻撃されてしまうんですが…

A まずは回復方法をマスターしよう

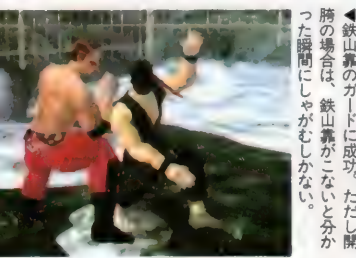
よろけてしまったあとに回復をしなければ、打撃技を確実に食らってしまうのがつらいところ。オススメの回復方法は、よろけを認識してから、方向ボタンを半回転させつつ、Gボタンを押しっぱなしにしながらPボタンとKボタンを連打するテクニック。音でいうと、グルン＋パタパタいう感じ。つまりひたすら方向ボタンをグルグル回す必要は、特にないということだ。これでアナタもよろけ回復マスター!!

▲よろけてしまったら、速攻で方向ボタンをグルン＋パタパタ。これでOK。

▲よろけ回復成功。ただし投げ技には負けることがあるので要注意。

順身翻胯を回復するタイミング

アキラの順身翻胯（⇨⇦P＋G）からの鉄山靠（⇦⇨⇨P＋K）。これを回復してガードするには、特殊なテクニックが必要だ。コツは、順身翻胯でアキラに手を引っ張られている間に、方向ボタンを素早く回すこと。きちんと全方向すべて触れるように意識しながら回すようにしよう。もちろんボタンも連打！

▲アキラに手を引っ張られている間に、素早く回復する。方向ボタンの回転を特に重視しよう。

◀鉄山靠のガードに成功。ただし開胯の場合は、鉄山靠がこないと分かった瞬間にしゃがむしかない。

Q 投げ抜けが難しい!

A タイミングが遅いのでは?

投げ抜けは、技の硬直中に入力する場合と、硬直がない状態で入力する場合とで、フレーム面における投げ抜け入力のシステムが変わってくる。通常の投げ抜け（硬直のない場合）時は、投げ抜けの入力が完成した時点の10フレーム前までに入力された、相手の投げ技に対して投げ抜けが成立。次に技の硬直中（ウルフのニーブラストをガードされたあとなど）に投げ抜けを入力する場合は、投げ抜けコマンド完成時の前後10フレームに投げ抜けが成立する。要するに、投げ抜けを入力したのに投げ抜けしないのは、入力のタイミングが遅いか、もしくは早すぎるということ。これ以外の理由としては、コマンド入力が失敗している場合も多いので注意しよう。

普通に投げを狙われた場合

◀相手の投げ技の入力後10フレーム以内に投げ抜けを入力しなければならない。ただしこの場合に投げ抜けするのはかなり難しい。

技の硬直中に投げを狙われた場合

◀硬直中の投げ抜けは、相手が投げにくるかもしれないという認識があるため、比較的投げ抜けが成功しやすい。とりあえずは、入力ミスをしないように注意しよう。

Q エスケープガード投げ抜けのコツがわからねえ!

A 素早いコマンド入力が必要なのだ

相手の2択攻撃を回避するために必要となるのが、このエスケープガード投げ抜け。やり方は、エスケープ中にガード投げ抜け（相手の投げ技に対応する方向ボタン+P+G→P離す）でOK。例えば、ジャッキーがウルフにライジングエルボー（⇨P）をガードされたとする。この時、エスケープガード投げ抜け（この場合は、E→⇦⇨P+G→G離す）を使うと、ウルフ側のジャイアントスイング(⇦⇙⇩⇘⇨P+G)とショートショルダー(⇦⇨P+K)の2択を回避することができるのだ。コツとしては、エスケープ入力後、すぐにガード投げ抜けを入力するようにすればよい。要はコマンドを一気に入力する（例：カゲの弧延落をエスケープガード投げ抜け…E→⇦P+G→P離す）ということだ。使いこなせれば、勝率アップは間違いなし！

▲◀特にウルフ戦やジャッキー戦、シュン戦で使えるのがこのテクニック。しかし、投げ抜けの読みが外れると意味をなさないので、あくまでも保険的な意味で使っていくようにしよう。

Q 裏回りされないためにはどうしたらいいの?

A 後転起き上がりが安全だ!

そもそも裏回りというのは、こちらの横転起き上がり（または横転起き上がり蹴り）に対して狙われる行動。これを防ぐには、後転起き上がりをするのがもっとも安全だ。この後転起き上がりは、相手の起き攻めを封じるという点でも非常に使いやすい。後転方向がリングサイドでない限り、積極的に使っていこう。また裏回りに対する対策としては、その場起き上がりも有効。ただし状況によっては、その場起き上がりからディレイの起き上がり蹴りを出しても、相手に背後を取られることがある。よって基本は後転起き上がりをメインに使い、たまにその場起き上がりを使っていくのがいいだろう。

◀横転起き上がりは非常に危険。さまざまな状況から裏回りを狙われやすいので、使用する際は注意が必要だ。

▲ダウンしたらとりあえず、後転起き上がり。リングの位置にもよるが、かなり安定した選択肢だ。

▲仕切り直しの状況になった後は、冷静に状況を把握して、次の行動に移るようにしたい。

Q ダウン攻撃をよけるには?

A 回復を始めるポイントを覚えよう。

ダウン攻撃をよけるために、技を食らった瞬間から必至に回復を行うプレイヤーは多いのでは？　実のところダウン攻撃の回復は、回復を始めるポイントが重要なのだ。コツはキャラがダウンし終ってから、回復を始めること。キャラをよく見て、回復受付け開始時間を感覚で覚えるようにしよう。回復ポイントさえ合っていれば、簡単なボタン連打の回復でダウン攻撃をよけることができるはずだ。もちろん、状況や相手のダウン攻撃によって、起き上がり方を変えることも重要。ちなみに、ヘッドスプリングで起き上がれば、ダウン攻撃によるダメージを若干減らすことが可能だ。特にジャッキー戦で使えるので、覚えておこう。

▶サディスティックハンギングニー（⇘⇘P+G）をくらう。

▲完全にダウンしたのを認識してから、ジャッキーの背中側に横転起き上がり。こうすると…。

▲ジャッキーのジャンピングニースタンプ（⇧P、ダウン攻撃）をよけることができる。練習すれば簡単にできるはずだ。

Q カゲの肘打ち→後転がキツイ!

A 上段パンチがオススメ

カゲの肘打ち（⇨P）をガードしたあとに、投げと打撃の2択を迫ろうとする。しかし、ここでカゲに後転(⇨⇘⇩⇙⇦)されると、かなりの選択肢を潰されてしまうのだ。対策としては、上段パンチからの派生技（ジャッキーならフラッシュピストンパンチ（PPP）など）を出すのがよい。こうすると、後転の出がかりを潰せる。しかし、葵と鷹嵐（蹴たぐり（⇩K）では一応止まる）は、上段パンチの派生技で潰すことができない。

▲鷹嵐&葵は、クイックフォワードで近づいてから打撃を出すのがベスト。

▼カゲの肘打ちをガードする。カゲは2択攻撃を回避するため後転

▲後転の出がかりに上段パンチがヒット。後転対策はこれがもっとも簡単だ。

Q 針鼠弾は無敵なの?

A 投げか打撃で止めろ!

針鼠弾(前転、後転後⇦⇙⇩⇘⇨P）をガードした時点で、投げ技や発生の早い中・下段攻撃（下段パンチがベスト）を出せば、針鼠弾を止めることができる。しかしこの時、後転や針鼠弾から針鼠弾以外の派生技を出されると、投げ技では止めることができないので要注意。また、後転などで一度間合いが離れた場合は、小ジャンプキックで止められるぞ。

針鼠弾ヒット前

▶針鼠弾は発生しているが、まだ密着状態まで迫っていない。ここは…。

◀小ジャンプキックで撃ち落とすのが正解。かならずマスターせよ。

針鼠弾ガード後

▶針鼠弾をガードした瞬間のモーションを見たら、素早く打撃技を入力せよ。

◀そうすると、次のカゲ側の行動をすべて潰せる。

Q 空中コンボが入らない!

A 浮き方がいろいろあるんです

相手の状況によって、浮き方が変化するということを覚えておけば、コンボを確実に決めれるようになるだろう。この状況は、大きく分けると「相手のしゃがみ状態にヒットしたか、それとも立ち状態にヒットしたか」と、「カウンターヒットかノーマルヒットか」に分けられる。ちなみに、カウンターヒットは、相手のどの技にヒットしたかで、微妙に浮き方が変わってくるのだ。とにかく、前述の浮き方の違いを見きわめることが、もっとも重要だぞ。

相手の立ち状態にヒット

◀▲まずは、ノーマルヒット時の浮き方の違いを見極める練習をしよう。相手のしゃがみ状態にヒットさせた場合は、大したコンボが入らないので、対戦中の状況によってはダウン攻撃で安定するのもよい。

相手の上段パンチ(P)にカウンターヒット

▲この浮き方が、コンボを狙うチャンス。足位置やアンジュレーションを把握しつつ、コンボを使い分けていこう。

マスク・ド・ヒジテツの 最終テクニカルアドバイス

今回もテクニカルアドバイスをお届け。初心者から上級者まで、ためになることうけ合いだ!!

1 フレーム的に不利な状況でこそ使える技があるのだ!

フレーム的に不利な状況で、ハイリターンを狙う。そんな夢のような技が実はあるんだじょ～。キャラでいうと、5キャラにだけ存在するこのテクニカルな技の数々。下の表で紹介しているので、状況を見極めつつ、相手の行動を読んだ上で使っていこうぜよ。使いこなせるようになれば、対戦の勝率だけでなく、自然と状況判断能力も上がるっちゃ。

ラウ	双虎烈把（⇘P+K）	相手のかなりの打撃技を回避。相手の上段パンチガード後などに使用。
ジェフリー	ミドルヘルスタップ（⇨P+K）	足正位置時のみ相手の下段パンチ（カウンターヒット）→エルボーという連係に勝つ。
リオン	疾歩昇穿手（⬇⇨P）	下統捶（⇩P）をガードされたあとでも、相手のエルボーや上段パンチに打ち勝つ。
葵	無双破（⬇⇘P）	下段掌打（⇩P）をガードされたあと、相手のエルボーや上段パンチに勝つ。
鷹嵐	剛爪（⬇⇦⇨P）	相手の下段パンチをカウンターヒットで食らったあと、さまざまな技に打ち勝つ。

2 相手の打撃投げ抜けに対して使えるテクニックを伝授!!

投げ技が確実に決まる状況（上段起き上がり攻撃や、ウルフのショートショルダーをガード後）において、相手の投げ抜け（ガード投げ抜けなど）を読んでしゃがみダッシュから投げ技を狙うとする。この時、しゃがみダッシュ後に、ガードボタンを押しながら投げ技を入力するだに～。すると、相手の打撃投げ抜けにも対応できるでごわす。どうじゃ？

▲一度ファジーガードしてから投げにいくテクニック。打撃投げ抜けに対して有効だ。

中盤の2エリア攻略＋パーツ＆EX-POWERデータを掲載

セヴンスクロス

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●NECホームエレクトロニクス ●S・RPG ●使用ブロック数172

攻略第2回めの今回は、中盤の2エリア（両生類／爬虫類）をMAPと敵データで徹底攻略。さらに、Lv26までの各パーツのデータと、全EX-POWERの効果／消費EPなどを公開する。また、進化形態を競うコンテストの告知もあるので要チェック!!

両生類、爬虫類エリアをMAPと敵データで攻略!!

トカゲやカエルなどの水辺の生物が棲息している、両生類エリア。ここは好戦的な敵が多く、立ち止まっているとすぐに囲まれてしまうので要注意!! 囲まれる前に、遠距離攻撃などで対処していこう。

北 西 東 南

魚類エリアへの石碑

無脊椎エリアへの石碑

1 2 3 4 5 A B

沼を歩行可能な脚があれば・・・

通常、守護生物のいるフィールドへはA→A'、C→C'と経由していかなければならない。だが、SWAMP(沼)に進入可能な脚に変異すれば、右のMAPのBを通ることができ、いきなり守護生物のいるフィールドにたどり着ける。てっとり早く守護生物の所へ行きたい時などに、活用するといいだろう。

▲▶守護生物の強さは半端じゃない。能力をしっかり上げてから戦うこと。

エリア内生物図鑑

アホロートル ［進化経験値1］

好戦的だが非常に臆病な性格の持ち主。そのため、1度攻撃を受けると逃げる。

棲息地域	攻撃属性			
FORD SEA SWAMP	有効	打撃 火	不利	溶解 斬る 水

取得体成分		
WA	PR	CA
4	2	2
FI	HC	NB
0	0	0

イモリ ［進化経験値2］ 毒

好戦的。遠距離からのEX-POWERを得意としているから注意!!

棲息地域	攻撃属性			
PLAIN SWAMP	有効	打撃 火	不利	溶解 斬る 水

取得体成分		
WA	PR	CA
6	10	2
FI	HC	NB
1	0	0

サンショウウオ ［進化経験値3］

アホロートル同様、積極的に攻撃は仕掛けてくるが、1度攻撃を受けると逃げ出す。

棲息地域	攻撃属性			
PLAIN SWAMP	有効	打撃 火	不利	溶解 斬る 水

取得体成分		
WA	PR	CA
4	2	7
FI	HC	NB
11	0	0

カエル ［進化経験値4］

プレイヤーの周囲を回る性質がある。回っている間は攻撃してこないので、このスキに叩け。

棲息地域	攻撃属性			
FORD SEA SWAMP	有効	打撃 火	不利	溶解 斬る 水

取得体成分		
WA	PR	CA
7	6	10
FI	HC	NB
0	0	0

背袋（せぶくろ）ちぇっく

両生類エリアから入手可能になる体成分HC/NBIOは、敵だけでなくエリア内に点在する植物からも摂取可能。でも、植物などはランダムで出現するため、必ずしも摂取できるとは限らない。ところが、エリア内植物／貝一覧表にある2、9はなぜかいつも生えている。HC/NBIOが足りない場合はこれらで補充していこう。

このエリアで初めて、体成分HC/NBIOを摂取できる

わずかではあるが、特殊な成分であるHCとNBIOを、このエリアで手に入れられる。この2成分は、高Lvのパーツに変異するうえで不可欠。掲載した敵の獲得体成分を参考に、少しでも多く摂取していこう。

エリア内植物/貝一覧表

番号	効果	番号	効果
①	POISON、TOXIN 状態を回復	⑦	E・AT（EX-POWER攻撃力）が 2 増加
②	体成分FI/9、NBIO/1増加	⑧	EVP（進化経験値）が10増加
③	AT（攻撃力）が 2 増加	⑨	体成分WA/8、FI/15、HC/1増加
④	HP最大値を10増加	⑩	POISON、TOXIN状態を回復
⑤	INT（知力）が 2 増加	⑪	体成分WA/8、FI/15、HC/1増加
⑥	体成分FI/9、NBIO/1増加	⑫	DEX（器用さ）が2増加

毒

オオサンショウウオ

[進化経験値 5]

非常に好戦的で、まわりこんで攻撃を仕掛けてくる。だが、移動速度は遅いので回避可能だ。

棲息地域	攻撃属性			
FORD PLAIN	有効	打撃 火	不利	溶解 斬る 水

取得体成分		
WA	PR	CA
12	5	0
FI	HC	NB
3	1	0

両生類エリア

守護生物 トノサマガエル

毒

[進化経験値25]

棲息地域	攻撃属性			
FORD SEA SWAMP PLAIN SLOPE	有効	打撃 火	不利	溶解 斬る 水

取得体成分		
WA	PR	CA
20	25	20
FI	HC	NB
20	0	0

両生類エリアの守護生物は2匹おり、同時に攻撃されるとHP回復だけで手一杯になってしまう。なので、2匹同時に攻撃される前に、入口付近の守護生物を素早く倒そう。なお、この時はHPの回復（瀕死の状態を除き）や解毒などを極力せず、攻撃に専念すること。

接近攻撃

▶攻撃を受けると、約2分の1の確率で"POISON"になる。

EX·POWER

◀遠距離からのこの攻撃は超強力。"POISON"時には要注意。

背袋（せぶくろ）ちぇっく 両生類エリアの守護生物と戦ううえでの注意点：2匹いるうちの1匹を倒した状態で他のフィールドへ移動、戦闘から離脱しないこと。なぜなら再戦時、先ほど倒したはずの守護生物が復活しており、また2匹の守護生物と戦わなくてはならないからだ。ただ進化経験値は獲得できるので、経験値稼ぎにはもってこいかも……。

爬虫類エリア

このエリアは起伏の激しい小山が点在しているため、SLOPE（傾斜地）を歩ける脚を装備することをオススメする。必ずしも必要というわけではないが、小回りがきくので敵に囲まれた時などに重宝するはずだ。なお必要不可欠なパーツは、沼を歩行できる脚（または浮遊可能な脚）。これがないと、守護生物のいるフィールドへ行けない。脚パーツ獲得に重点を置いて、DNA シートを入力していこう。

※MAP上のアルファベットAとA'、BとB'、CとC'はそれぞれ対応していることを表しています。

北
西
東
南

浮遊可能な脚があれば・・・

浮遊できる脚（Lv23、29）があれば、左のMAPにある小さな島々に行くことができる。特別な脚を持っている場合しか行けない場所だけに、そこには何が……。

▲なお、守護生物のフィールドへの道筋は通常A→A'、B→B'、C→C'だが、浮遊可能な脚の場合はD→D'、C→C'と道筋を短縮できる。

エリア内生物図鑑

カメレオン

［進化経験値3］

襲いかかってはくるものの、プレイヤーが攻撃を仕掛けると逃げだす……。

棲息地域	攻撃属性			
FORD PLAIN SWAMP SLOPE	有効	裂く 斬る 水	不利	打撃 雷

取得体成分		
WA	PR	CA
2	4	10
FI	HC	NB
11	0	0

ヤモリ

［進化経験値4］

遠距離攻撃を仕掛けてこないのでそれほど脅威ではないが、背後から攻撃してくるので注意！

棲息地域	攻撃属性			
PLAIN	有効	裂く 斬る 水	不利	打撃 雷

取得体成分		
WA	PR	CA
13	2	11
FI	HC	NB
0	0	0

イグアナ

［進化経験値3］

好戦的で回り込んで攻撃してくる。また、遠距離からの攻撃も強力なので、気をつけよう。

棲息地域	攻撃属性			
PLAIN SWAMP SLOPE	有効	裂く 斬る 水	不利	打撃 雷

取得体成分		
WA	PR	CA
12	15	2
FI	HC	NB
0	0	0

毒 コブラ

［進化経験値7］

非常に高い攻撃力を持つ生物。攻撃を受けると、9割以上の確率で、HP/EPが回復できない"TOX IN"になる。

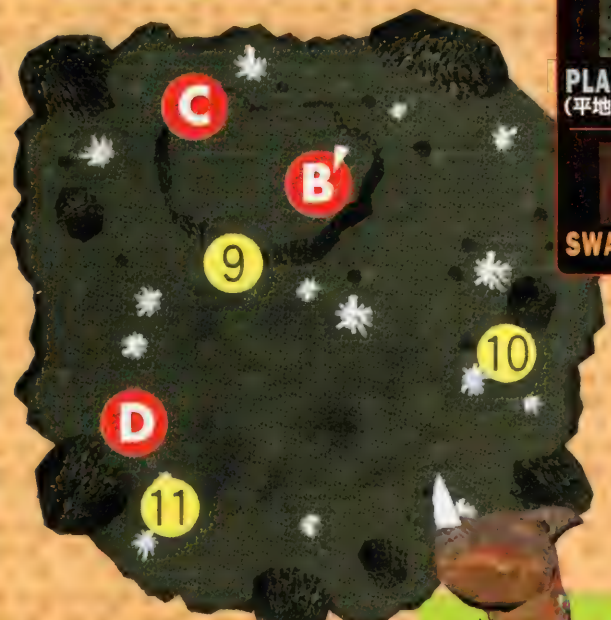
棲息地域	攻撃属性			
FORD PLAIN SWAMP	有効	裂く 斬る 水	不利	打撃 雷

取得体成分		
WA	PR	CA
10	11	4
FI	HC	NB
6	0	1

背袋（せぶくろ）ちぇっく 敵に囲まれた際、周りの敵を攻撃したいのなら後退しよう。そうすれば、敵がすべて攻撃範囲内に入るので攻撃が非常に仕掛けやすいぞ。また、逆にその場から逃げ出したい時は前進すること。逃げるだけなら後退でもよさそうなのだが、移動先の状況がまったく把握できないので、逃げる際は必ず前進するように心掛けろ。

進化経験値はココで稼げ!!

爬虫類エリアのザコは魚類や両生類エリアのザコに比べ、獲得できる進化経験値が多い。そのため、このエリアは経験値稼ぎにはもってこいなのだが、フィールドが広いので短時間に効率よく経験値を稼ぐのが難しい。ここはむやみに動きまわらず、左のMAPの丸で囲んである場所で、経験値を稼ごう。この場所は敵の出現率が高く、短い時間でかなりの経験値を獲得できる。ここでしっかり能力を上げておけば、この先の展開が非常に有利になってくる。

▲HC/NBIO も自然に溜まっていくので、今まで変異不可能だった形態にもなれる!!

PLAIN & SLOPE
(平地と傾斜面)

SWAMP (沼)

エリア内植物/貝一覧表

番号	効果	番号	効果
①	HEAL(治癒力)が2増加	⑦	体成分WA/14、FI/22増加
②	体成分PR/20、CA/9、NBIO/3増加	⑧	EVP(進化経験値)が10増加
③	E・AT(EX-POWER攻撃力)が2増加	⑨	体成分WA/14、FI/22増加
④	EP最大値が10増加	⑩	HP最大値が10増加
⑤	POISON、TOXIN 状態を回復	⑪	DF(防御力)が2増加
⑥	体成分PR/20、CA/9、NBIO/3増加	⑫	POISON、TOXIN 状態を回復

カメ

[進化経験値6]

こちらから攻撃しない限り、襲ってこない。だが、一度攻撃をすると猛反撃をしてくる。

棲息地域	攻撃属性			
FORD PLAIN SWAMP SLOPE	有効	裂く 斬る 水	不利	打撃 雷

取得体成分		
WA	PR	CA
4	3	9
FI	HC	NB
12	2	0

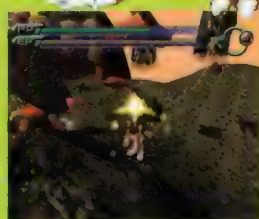
爬虫類エリア守護生物 ティラノザウルス

攻撃/防御/体力のどれをとってもいままでの守護生物とは段違い。このエリアのザコが一撃で倒せるぐらいの能力でないと、まず倒せないだろう。特に、最低でも回復系EX-POWERの"HIGH HEAL"が使えるようになっていないと、能力が高くても苦戦は必至だ。

[進化経験値30]

▲何もできずにやられることも……。

棲息地域	攻撃属性			
FORD PLAIN SWAMP SLOPE	有効	打撃 裂く 斬る 火 水 風	不利	打撃

取得体成分		
WA	PR	CA
30	30	30
FI	HC	NB
30	5	5

攻撃パターンはこの2つ

接近攻撃

▶はっきり言って強力。防御に自信がない場合は接近しないように。

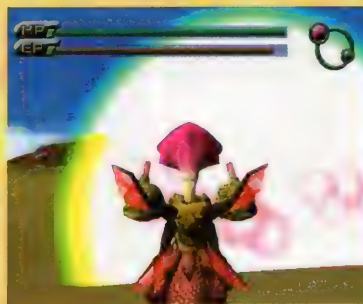
EX-POWER

◀攻撃力が高いうえに射程も長い。連続して攻撃してこないのが唯一の救い。

背袋(せぶくろ)ちぇっく

コブラの攻撃で受ける"TOXIN"は、"POISON"同様にEX-POWERの"PURIFICATION"か解毒作用のある植物(赤い花の咲いた植物)で浄化することが可能。だが、EPがない状態で"TOXIN"になると即座にEX-POWERで解毒できないため、瀕死にいたることも……。爬虫類エリア以降はHPだけでなく、EPにも気を配れ。

Lv.26までのパーツ(HEAD, ARM BODY, LEG)の消費体成分 基本能力補正を公開!!

ここではLv26までのパーツについて、必要体成分と装着時の基本能力の変化をパーツ別にまとめてみた。各表で獲得したいパーツをチェックして、109ページにある「ニューロ手なづけ講座」を参考に手に入れていってほしい。また、右でパーツ変更時に非常に重要な体成分を、無駄にしないちょっとしたテクニックも公開している。見逃さないように!! なお、各表ごとに変化する基本値が異なる。表内の単位については欄外で説明しているので、表を見る前にちゃんと確認しておこう。

◀パーツを変更すると姿だけでなく、ダメージを受けた時の声や足音も変わるのだ。

◀頭から脚まで同じ名称のパーツで統一すると、何かあるようなのだが……。

HEAD 頭

HEADのパーツで、大きく影響が出るのはやはり知力(INT)。ゲームを進める上で、絶対に必要なEX-POWERを獲得するには、この知力が直接関わってくる。また、知力はEX-POWERを使えるだけでなく、相手からEX-POWERの攻撃を受けた際の防御効果を上げるという利点もある。

パーツ		必要体成分						基本能力補正			
LV	名称	WA	PR	CA	FI	HC	NB	EP+	INT	E-AT	DEX
1	ORIGIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	LOW FISH	3	5	2	1	0	0	0	5	0	5
3	DESERT BONE	2	6	4	2	0	0	0	10	5	5
4	SEA WORM	14	15	6	5	0	0	5	25	20	3
5	TUBE SNAKE	18	27	11	9	0	0	15	45	10	10
6	MOLLUSK CRAWLER	24	30	8	11	0	0	25	30	25	15
7	INSECT	15	12	21	23	0	0	0	0	0	64
8	STAB SCORPION	12	18	36	31	0	0	45	0	55	10
9	BLADE CRAB	38	42	52	43	0	0	30	75	35	0
10	HIGH FISH	51	58	46	40	0	0	50	65	60	45
11	FROG	62	38	49	46	0	0	60	0	50	70
12	LIZARD	48	66	65	54	0	0	55	85	60	65
13	LIZARD REX	53	65	78	67	0	0	70	70	95	55
14	HAMMER LOBSTER	75	72	99	74	2	0	80	80	80	80
15	LASER HORSE	82	100	83	92	1	2	110	115	70	38
16	CANNON SHARK	106	55	111	87	3	0	145	0	95	0
17	LYNX	105	118	97	91	0	0	85	110	75	145
18	HAMMER HARE	112	84	88	96	2	1	120	55	100	88
19	PLANT COMPLEX	127	45	103	130	0	13	100	170	155	120
20	ELECTRIC MOLLUSK	124	130	110	116	0	18	185	150	130	90
21	BACILLUS GOLEM	118	135	132	126	24	30	155	170	120	65
22	BIO RACER	121	142	143	134	50	48	200	0	140	110
23	MONKEY	150	150	150	150	0	0	65	190	95	200
24	GIGA ORK	138	112	156	139	45	25	160	30	128	170
25	DEMON	155	190	165	165	70	70	230	235	195	190
26	SHELL KITE	173	176	150	144	54	41	190	160	190	170

ARM 腕

EX-POWER以外の攻撃を司るARM。序盤に登場する敵はEX-POWERで充分しのげるのだが、ゲームの後半にさしかかると、打撃や属性を生かした攻撃を使わないと勝てない敵が多く登場してくる。そのため、後半の戦いに向けてLvの高いパーツを着実に獲得していきたい。

パーツ		必要体成分						基本能力補正			
LV	名称	WA	PR	CA	FI	HC	NB	接近AT	属性	遠距離AT	属性
1	ORIGIN	0	0	0	0	0	0	3	打撃		
2	LOW FISH	3	1	2	4	0	0	10	打撃		
3	HIGH FISH	5	3	3	6	0	0	15	打撃		
4	SEA WORM	10	8	6	9	0	0			5	射撃
5	FROG	27	24	4	11	0	0	20	打撃		
6	TUBE SNAKE	31	22	13	14	0	0	25	打撃	18	溶解
7	INSECT	25	32	18	29	0	0	30	裂く		
8	MOLLUSK CRAWLER	43	33	23	33	0	0	45	打撃		
9	LIZARD	37	41	48	46	0	0	45	裂く		
10	DESERT BONE	28	37	53	51	0	0	50	斬る		
11	STAB SCORPION	34	60	41	68	0	0	65	裂く		
12	LIZARD REX	50	73	68	76	0	0	80	裂く		
13	BLADE CRAB	61	84	76	80	0	0	95	斬る		
14	LYNX	73	86	81	83	0	0	100	裂く		
15	HAMMER LOBSTER	85	92	88	100	3	0	120	打撃		
16	ELECTRIC MOLLUSK	101	98	63	82	0	2	125	雷		
17	SHELL KITE	113	100	122	98	2	2	135	打撃		
18	MONKEY	120	120	120	120	0	0	105	打撃	50	射撃
19	PLANT COMPLEX	126	45	113	154	0	13			85	溶解
20	CANNON SHARK	130	112	127	130	11	7			70	射撃
21	HAMMER HARE	121	133	108	136	0	15	150	打撃		
22	BACILLUS GOLEM	114	138	127	142	17	23			90	火
23	GIGA ORK	136	142	139	145	48	35	200	斬る		
24	BIO RACER	98	129	142	151	50	42	220	ビーム		
25	DEMON	165	155	165	190	80	80	190	斬る	110	射撃
26	LASER HORSE	152	157	161	173	30	54			150	射撃

表の見方 HEAD――EP:EPの最大値に対する補正値。INT:INT(知力)の補正値。E-AT:E-AT(EX-POWER攻撃力)の補正値。DEX:DEX(器用さ)の補正値。
ARM――接近AT:接近攻撃のAT(攻撃力)の補正値。接近属性:接近攻撃の属性。遠距離AT:遠距離攻撃のAT(攻撃力)の補正値。遠距離属性:遠距離攻撃の属性。

超役立ち情報

死んだときに体成分が減らなくてすむ方法

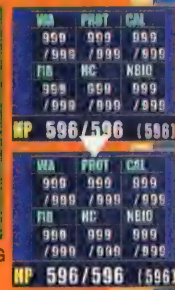
死んでしまった時に失われる体成分は、その時（死んだ時）に装備していたパーツに使用している分だけ。だから、パーツ形成に体成分を必要としない"ORIGIN"形態でやられても、体成分はまったく減らないのだ。あと一撃でやられてしまう場合などは"ORIGIN"に変異して、体成分の消費をおさえるべし!!

DEMON（パーツ（LV） 頭：25 胴：25 腕：26 脚：25）は、

▲▶パーツ形成に多くの体成分を使用していたため、死後体成分が半分以下に……。

Origin（パーツ（LV） 頭：1 胴：1 腕：1 脚：1）なら…

▲▶まったく体成分を必要としない"ORIGIN"。死後もまったく体成分に変化ナシ。

胴

BODYパーツで重要になるのは、防御力（DEF）だ。Lvの高い回復系のEX-POWERなどを修得していても、強力なボス戦の場合は、やはり防御力の高いパーツで臨みたい。また、BODYは自分の体力の最大値にも影響するので、死にたくなければ強いパーツを早めにゲットしよう。

パーツ		必要体成分						基本能力補正		
LV	名称	WA	PR	CA	FI	HC	NB	HP+	HEAL	DEF
1	ORIGIN	0	0	0	0	0	0	0	0	0
2	LOW FISH	4	2	2	0	0	0	20	10	10
3	DESERT BONE	3	4	3	2	0	0	10	5	20
4	TUBE SNAKE	10	5	4	3	0	0	25	20	15
5	INSECT	9	11	8	5	0	0	15	10	35
6	SEA WORM	18	16	12	11	0	0	30	15	25
7	FROG	33	28	14	16	0	0	65	80	20
8	HIGH FISH	50	32	23	18	0	0	45	45	45
9	MOLLUSK CRAWLER	56	38	19	21	0	0	85	130	30
10	STAB SCORPION	44	49	24	25	0	0	70	35	70
11	BLADE CRAB	52	62	34	32	0	0	80	0	85
12	LIZARD	60	58	49	40	0	0	75	65	60
13	BACILLUS GOLEM	76	64	68	52	0	0	105	110	90
14	CANNON SHARK	92	55	83	56	1	0	100	55	120
15	HAMMER LOBSTER	83	74	69	62	2	0	115	95	105
16	LIZARD REX	104	80	73	71	0	0	140	165	85
17	PLANT COMPLEX	126	45	118	158	0	0	120	195	60
18	SHELL KITE	125	113	122	103	2	2	175	70	130
19	ELECTRIC MOLLU	130	121	104	112	0	8	185	220	80
20	LYNX SK	128	127	126	115	0	0	155	175	100
21	HAMMER HARE	133	132	130	109	0	0	195	105	135
22	LASER HORSE	142	128	136	121	14	18	205	105	150
23	MONKEY	140	140	140	140	0	0	130	160	95
24	GIGA ORK	146	151	128	131	33	28	255	85	125
25	EVIL WISE	182	163	146	148	50	50	215	190	160
26	DEMON	190	175	175	155	90	90	230	200	210

脚

右の表にもある通り、LEGパーツ如何で行動範囲がかなり違ってくる。特にLv23「SHELL KITE」の浮遊能力などは、歩いていては絶対に行けない場所へ運んでくれる。基本的に『セヴンスクロス』はMAP上で行けない場所はないので、こまめにパーツを替えて動き回ろう。

パーツ		必要体成分						基本能力補正
LV	名称	WA	PR	CA	FI	HC	NB	進入可能地形
1	ORIGIN	0	0	0	0	0	0	浅瀬
2	LOW FISH	3	2	4	0	0	0	浅瀬 海
3	BLADE CRAB	4	3	5	1	0	0	浅瀬 海 平地
4	HIGH FISH	10	4	3	2	0	0	浅瀬 海
5	BACILLUS GOLEM	9	10	13	5	0	0	浅瀬 平地 沼
6	TUBE SNAKE	12	15	21	11	0	0	浅瀬 平地 沼
7	SEA WORM	20	23	27	16	0	0	浅瀬 海
8	STAB SCORPION	15	31	32	21	0	0	浅瀬 平地 沼
9	INSECT	21	37	40	28	0	0	浅瀬 平地
10	MOLLUSK CRAWLER	32	49	52	36	0	0	浅瀬 海 平地 沼
11	ELECTRIC MOLLUSK	51	55	48	40	0	0	浅瀬 海 平地
12	DESERT BONE	43	72	83	43	0	0	浅瀬 平地
13	PLANT COMPLEX	98	35	86	110	0	0	浅瀬 平地 沼
14	HAMMER LOBSTER	86	84	95	78	1	0	浅瀬 平地 沼 傾斜地
15	FROG	92	95	89	62	0	0	浅瀬 平地 沼 傾斜地
16	CANNON SHARK	104	87	116	84	2	0	浅瀬 平地 沼 傾斜地
17	LIZARD	98	105	118	88	0	0	浅瀬 平地 沼 傾斜地
18	LIZARD REX	108	112	123	96	0	0	浅瀬 平地 沼 傾斜地
19	MONKEY	120	120	120	120	0	0	浅瀬 平地 沼 傾斜地
20	LYNX	118	125	129	114	0	0	浅瀬 平地 傾斜地
21	HAMMER HARE	124	133	136	120	8	4	浅瀬 平地 傾斜地
22	GIGA ORK	132	144	145	123	15	7	浅瀬 平地 沼 傾斜地
23	SHELL KITE	160	152	118	106	21	24	浅瀬 海 平地 沼 傾斜地 浮遊
24	LASER HORSE	141	148	152	133	26	18	浅瀬 海 平地 沼 傾斜地
25	DEMON	165	165	190	155	70	70	浅瀬 海 平地 沼 傾斜地
26	BIO	173	177	184	172	42	56	浅瀬 平地

表の見方
BODY——HP：HPの最大値に対する補正値。HEAL：HEAL（治癒力）に対する補正値。DEF：DEF（防御力）に対する補正値。
LEG——進入可能地形／浅瀬：FORD　海：SEA　平地：PLAIN　沼：SWAMP　傾斜地：SLOPE　浮遊：FLOAT

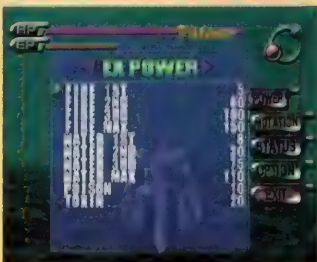
EX-POWERの秘密に詳細なデータで迫る!!

弱肉強食の世界の中で生き抜くために欠かせない要素であるEX-POWER。しかし、実際に使ってみるまでその効果がわからないなど、謎に包まれた部分が多い。そこで、ここではさまざまなデータをもとにEX-POWERを掘り下げていく。まず、最初に各EX-POWERを習得するために必要なINT(知力)を右にまとめてみた。次にどんなEX-POWERを覚えるか確認する際などに活用してほしい。なおここから先はタイプ別に解説を行っていく。効果や消費EPなど、より詳細なデータを公開しているので、しっかりチェックしていこう。

▲頭が"ORIGIN"であっても、INT(知力)の値が350以上あれば、全EX-POWERを唱えられる。

名称	必要知力	種類	名称	必要知力	種類
LOW HEAL	0	回復系	WATER 3RD	130	攻撃系
WIND 1ST	7	攻撃系	WIND 3RD	150	攻撃系
FIRE 1ST	10	攻撃系	HIGH HEAL	170	回復系
WATER 1ST	15	攻撃系	TOXIN	170	特殊系
TELEPORT	15	特殊系	FIRE 3RD	200	攻撃系
PURIFICATION	20	回復系	LIGHTNING 3RD	200	攻撃系
LIGHTNING 1ST	35	攻撃系	WATER MAX	250	攻撃系
WATER 2ND	35	攻撃系	FORCE SHIELD	250	特殊系
HEAL	50	回復系	LIGHTINING MAX	290	攻撃系
WIND 2ND	80	攻撃系	FIRE MAX	300	攻撃系
LIGHTNING 2ND	90	攻撃系	DEATH CURSES	300	攻撃系
DEATH CURSE	110	攻撃系	FULL HEAL	320	回復系
POISON	110	特殊系	SUICIDAL	320	特殊系
FIRE 2ND	130	攻撃系	WIND	350	攻撃系

攻撃系EX-POWER

攻撃系EX-POWERは、大きく属性攻撃系と致死攻撃系の2つにわかれる。属性攻撃系は火／水／雷／風の4つのタイプがあり、EX-POWERのLvや敵の属性、E-AT(EX-POWER攻撃力)で与えるダメージが変わってくる。それに対し、属性攻撃系は敵を即死させるEX-POWER。ただし、即死させられるかどうかは、INTの高さによって決まってくる。

▲FIREとWINDは水中(水に潜った状態)では使うことができない。覚えておこう！

属性	LV	範囲	消費ED
FIRE 火	1ST	単体	5
	2ND	単体	60
	3RD	複数	100
	MAX	単体	150
WATER 水	1ST	複数	8
	2ND	単体	30
	3RD	複数	75
	MAX	複数	110
LIGHTNING 雷	1ST	単体	12
	2ND	単体	50
	3RD	複数	100
	MAX	複数	120
WIND 風	1ST	単体	3
	2ND	単体	45
	3RD	複数	85
	MAX	周囲	180

名称	効果	範囲	消費EP
DETH CURSE	敵を即死させる。	単体	50
DETH CURSES	有効確率はINTで決定。	複数	150

回復系EX-POWER

ゲーム中、最もお世話になる回復EX-POWER。生死に関わるEX-POWERだけに、どんな時でもすぐ唱えられるよう、常にYボタンに登録しておくといいだろう。なお、EX-POWER別のHPの回復量を右に掲載したので目を通しておこう。

名称	回復量	消費EP
LOW-HEAL	30	2
HEAL	100	10
HIGH-HEAL	300	40
FVLL-HEAL	全快	150
PURIFICATION	解毒	15

特殊系EX-POWER

攻撃系／回復系以外に特殊系と呼ばれるEX-POWERが存在する。これらのEX-POWERは、シールドを張るモノから毒になるモノまで多種多様。詳しい効果については、これも下の表を参照してほしい。ちなみに、特殊系の中には取扱に細心の注意が必要なEX-POWERがある。これは表の下の囲みで解説しているので必ず読んでおくこと。

名称	効果	消費
TELEPORT	どのエリアのどの場所にいても、使用すれば瞬時に無脊椎エリア(スタート地点)にテレポートすることができる。	5
FORCE SHIELD	敵のあらゆる攻撃によるダメージを半減させるシールドを張れる。効果時間はINT(知力)によって変わってる。	100
POISON	プレイヤーキャラが30秒間"POISON"になる。連続して唱えることで効果時間を延長させることが可能。	10
TOXIN	プレイヤーキャラが30秒間"TOXIN"になる。連続して唱えることで効果時間を延長させることが可能。	20

SUICDAL EXPLOSION (自滅爆弾)

消費EP	300

このEX-POWERは、ひと言でいえば自爆。自キャラの死と引き換えに、画面上のすべての敵(ボスは除く)を倒すことができる。だが、進化経験値は獲得できないので、意味のないEX-POWERだ。まあ、お遊び程度に1度ぐらい使ってみるのも一興かと……

◀リトライしたくなった時にでも使ってみては…

背袋(せぶくろ)ちぇっく

全EX-POWERの中で習得するために最もINT(知力)が必要な"WIND MAX"。攻撃範囲が「周囲」となっていたのは気づいたかな？ これは捕捉したしないに関わらず、(プレイヤーの周囲)一定の距離内にいる敵を攻撃するというモノ。多数の敵に囲まれた際などは、このEX-POWERで対抗していくといいだろう。

告知!! おキャンな形態で豪華賞品をゲット!

NECホームエレクトロニクス公認!! “進化形態コンテスト『81万分の1の可能性』”開催中!!

発売からもうじき1カ月経ち、キミのキャラはどんな形態に進化したかな？ そんなキミの愛情を注いで育てた、自慢のキャラを大募集中!!

応募方法は、自慢の形態がよくわかる画面（右下の画面）をビデオ（ＶＨＳ）か写真に撮り、それを住所、氏名、年齢、電話番号と各パーツのLv＋キャラに対するコメントを書いたメモと一緒に右のあて先まで郵送すればＯＫだ。応募に制限はないから、ドシドシ応募しちゃおう！

［あて先］
〒101-8305 東京都千代田区
神田駿河台1-8 東京YWCA会館
(株)メディアワークス
電撃ドリームキャスト編集部
『81万分の1の可能性』係

しめきり：１月25日当日消印有効

ビデオ、または写真で、この画面を撮って送って下さい。

豪華賞品の一例

応募者が一番気になるのはやっぱり賞品。賞は複数用意されていて、その中の編集部賞はナンと、ドリームキャストまたはサターンのゲームソフトを３本。しかもその３本は自分で選ぶのだ。もちろん発売予定のソフトでもＯＫだ。

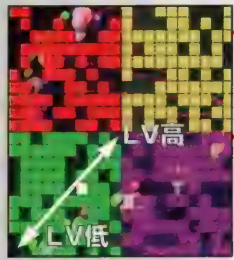
▲ホームエレ、もう一つの秀作『戦国TURB』だってもらえちゃうのだ！

ニューロ手なづけ講座 第2回

ニューロの分類わけの法則

ニューロはデザインを20×20シートに配置する際、類似したモノを近くに、逆に類似していないモノは遠くに置く。これは、ニューロを攻略するうえで非常に重要な要素なので必ず覚えておきたい。なお、この法則を活用したテクニックを下で紹介している。高Lvのパーツを手に入れたいという人は要チェックだ!!

▲ニューロは、ある程度デザインを入力していない（序盤）と分類わけをしない。

▼そのため、同じデザインであっても、まったく異なる場所に置くことがあるぞ。

シートとパーツの関係

◀20×20シート上の外側ほど、Lvの低いパーツで中心に近いほど、Lvが高くなっている。

欲しいパーツの狙い方

1. デザインを転写

まずは、なるべく画面全体を塗りつぶす（最低でも４分の３以上）ようなデザインを20回程度入力し続ける。次に、獲得しているパーツの中で、最もLvの高いパーツのデザインを転写する。そして、デザインを入力する毎に入力するマスを１つずつ減らしていき……最終的に２マスだけのデザインまでにする。これで下準備ＯＫ!!

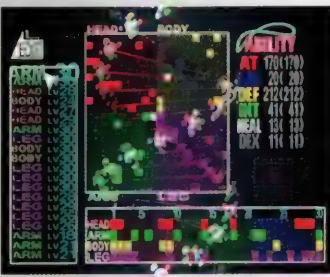
◀徐々に２マスまで減らし……。

2. １マスずらしたデザインを入力

そうしたら塗ってある２マスのうち、１つは軸として動かさず、残りの方を前後左右１～２マス移動させ、それをニューロに送り込む。そしてLvの高いパーツが獲得できたら、そのデザインを転写し、再び上記の作業をしていく……。なお、Lvの低いパーツを獲得した場合は、その前のデザインからもう１度やり直すこと。

◀軸にするマスはどっちでもいい。

3. これをくりかえし、狙ったパーツをゲット!!

あとは２の作業を繰り返せば、Lv30のパーツ獲得も夢じゃない。ただし入力回数が増える（２の作業を40回以上）と、１～２マスの移動では、ニューロが異なるデザインと判断しなくなる。こうなってしまうと、なかなか20×20シートの内側にいかなくなる。なので、その前に高Lvのパーツを獲得しなければいけないのだ。

◀見事、Lv30のパーツをゲット！

背袋（せぶくろ）ちぇっく　上で紹介しているテクニックがうまく発動すれば、ゲームスタート時から数えて約40回前後のデザイン入力でLv30のパーツを獲得できる。まあ、多少コツのようなモノがあるけれど、何度もチャレンジすればそのコツが必ずつかめてくるはず。ぜひとも根気よく、挑戦していってほしい。

マップ＆データで負け戦知らず!!

戦国TURB

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●NECホームエレクトロニクス ●A・RPG ●使用ブロック数19

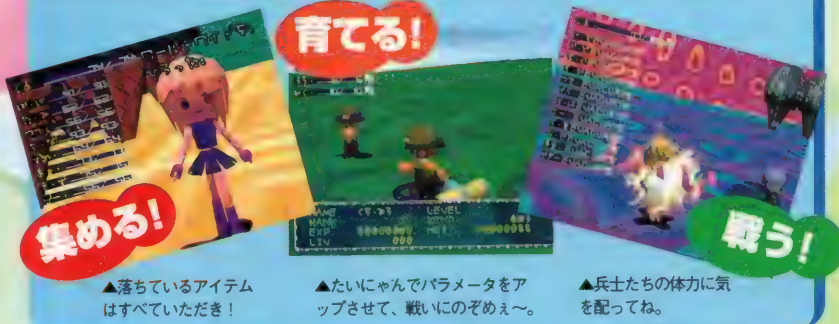
不思議なセンスの世界観ばっかりが注目されがちなこのゲームだけど、肝心の戦闘部分もしっかり作られていて、遊び応えじゅうぶん！ 今回は、第5話までの戦モードをサポートするぞ。

無敵の軍隊になる方法、教えます!!

じのちゃん率いるねこ軍と、ひつじ国のひつじ軍たちが入り乱れて大乱闘する戦モード。じのちゃんだけをひたすらパワーアップさせて進む人、兵隊を地道に育てて主力部隊にする人など、人によってプレイの仕方はいろいろあると思うけど、今回はどんな遊び方でも役立つ攻略方法をばっちり紹介していくからね。やり込めばやり込むほど味が出るゲームなので、じっくり腰をすえてプレイしてほしいですな、やっぱし。また、「黒柳さんのお部屋」も今回は特別拡大版ということで、黒柳さんのインタビューを掲載！ さらに2大プレゼントもあるから、しっかり最後までチェックしてね。

▲砂浜に生えているスシのような植物があるなど、ステージの背景もとっても独特。ぜひ注目して！

戦に大切な3カ条

戦で勝利をつかむために必要なのは、この3カ条。ちなみにクリアしたステージには敵が出なくなるので、経験値を稼ぎたい人は敵を全滅させる前に「リターン」で退却しよう。

▲落ちているアイテムはすべていただき！

▲たいにゃんでパラメータをアップさせて、戦いにのぞめぇ～。

▲兵士たちの体力に気を配ってね。

自分の手足となる兵隊のすべてを把握しよう

戦に勝つためには、自軍のことを知っておくことが大切！ ということで、ここではねこ軍の兵隊たちについて徹底紹介していくぞ。以下の4つのポイントをしっかり押さえてさえいれば、ひつじ軍に勝ったも同然だ。いやホントに。マジで。

1 兵隊を強くするには？

なんと妖精たいにゃんを食べると、各パラメータがアップするという効果があるのだ。ひたすらたいにゃんを捕獲し、兵士やじのちゃんに食べさせよう。何回も繰り返せば、第2話の時点で無敵の（？）強さに！

たいにゃんの効果

たいにゃん	効果
たいにゃんGR	食べると体力が満タンに。すでに満タンの時は、体力の最大値が増えるぞ。
たいにゃんRE	食べるとSTRENGTH値が1～3アップする。モリモリ食べて強くなれ。
たいにゃんBL	食べるとDEFENCE値が1～3アップ。打たれ強くなるぞ。

2 階級と活躍度

兵隊には5つの階級があり、各階級ごとに5つのレベルがある。戦闘的に得た活躍度によって階級が上がるぞ。姿が変わるだけでなく、移動速度もアップするのだ。

階級	レベル	名称
ぷり	1	にゃっぱ
ぷり	2	にゃっぴ
ぷり	3	にゃっぷ
ぷり	4	にゃっぺ
ぷり	5	にゃっぽ
さーじゃん	6	にゃっぱ
さーじゃん	7	にゃっぴ
さーじゃん	8	にゃっぷ
さーじゃん	9	にゃっぺ
さーじゃん	10	にゃっぽ
きゃっぽ	11	にゃっぱ
きゃっぽ	12	にゃっぴ
きゃっぽ	13	にゃっぷ
きゃっぽ	14	にゃっぺ
きゃっぽ	15	にゃっぽ
かーねる	16	にゃっぱ
かーねる	17	にゃっぴ
かーねる	18	にゃっぷ
かーねる	19	にゃっぺ
かーねる	20	にゃっぽ
げねれる	21	にゃっぱ
げねれる	22	にゃっぴ
げねれる	23	にゃっぷ
げねれる	24	にゃっぺ
げねれる	25	マキシス

活躍度を上げる行動

行動	活躍度
アイテムを拾う	+3
たいにゃんを捕獲	+5
仲間を回復させる	+7
敵にとどめをさす	+10

3 3つの性格

兵隊には3つのタイプの性格があり、性格によって戦い方が変化する。くまから変身させた場合、「ORAORA」が多く、うさぎだと「VANILLA」になることが多いらしい。

性格	特徴
ORAORA（おらおら系）	攻撃性が強い。特攻向きか？
VANILLA（ばにら系）	なんでもいい。どうでもいい。
AHARN（あはーん）	防御、回復が得意。

4 大切な『SPIRIT』

「SPIRIT」とは、兵士の「士気」のこと。これが下がると命令を聞いてくれなくなり、戦闘中に勝手に戦線から離脱してしまうのだ。「みき」や「ジュース」などの回復アイテムを使って、常に「80」くらいに保つようにしておこう。ダメージを受けたり、体力回復をしないまま戦モードにもどったりすると、士気が下がるので注意しよう。

NATURE おらおら
LIFE 97/ 97
STRENGTH 95
AGILITY 24
SPIRIT 21
MESSAGE

▲士気が低いと、メッセージもこのとおり。

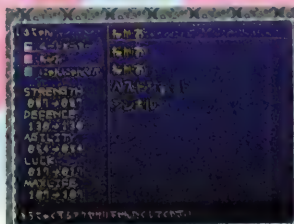
奥の奥までTURB!! たいにゃんは「なまもの」なので、使わないでず～っと持っているとくさってしまう。そして、くさったたいにゃんを使うと、ステータスが下がったり、毒をくらったりしてしまうのだ。「！」マークがついたものはくさっているので、絶対食べないように！

接近戦での必勝テクニックを伝授!!

「けん」や「ソフトクリーム」など、敵に接近して攻撃を与えられる武器は、威力が高いぶん返り討ちされやすいよね。けれど、敵が武器を構える前に1度動きが止まるのを見計らって、横へ回り込んで攻撃すると、ダメージをまったく受けずに敵を倒すことができるのだ。この技さえマスターすれば、じのちゃん1人でクリアすることも夢じゃないぞ！

◀すばやくよけて攻撃。これでずいぶん戦闘がラクになる。

不思議な名前のアイテム。その効果は？

ステージのあちこちに落ちているアイテムは、名前を見ただけではどんな効果のモノかよくわからない。だって「ねがお」なんて名前のアイテムがバッジだなんて、連想できないでしょ？　まぁ、そこがこのゲームの味でもあるんですが。で、このリストを見れば一目瞭然！　中には思わずニヤッとしてしまう名前のモノも!?

▲陣モードでは、拾った武具をしっかり装備させよう。備えあれば憂いなし、ってね。

アクセサリー

アクセサリーは旗に立てる旗、胸につけるバッジ、背中に背負うたての3種類。どんな効果があるのか、下でチェックだ。

	名称	LIFE	STRENGTH	DEFENCE	AGILITY	LUCK
旗	でんせつのはた	−	−	−	＋10％	−
	ゆうしゃシリーズ	−10％	−	−	＋20％	−
	おこさまらんち	−	−	−10％	＋30％	−
	ムードメーカー	−	−	−	＋40％	＋25％
	こっき	−	−	−	＋50％	−
	はたぼう	−	−30％	−	＋60％	−
	ティッシュ	−	−	−	＋70％	−
	ろくしゃく	−	−	−	＋80％	−
バッジ	でんせつのバッジ	＋3％	−	−	−	−
	ゆうしゃのバッジ	＋6％	−	−20％	−	−
	ねがお	＋9％	−	−	−	−
	ベストショット	＋12％	−	−	−	−
	シンボル	＋15％	−	−	−	−
	ポーカー	＋18％	＋5％	−10％	＋5％	＋10％
	くうき	＋21％	−	−20％	−	＋25％
	にゃんたろうあめ	＋24％	−	−	−	−
たて	でんせつのたて	−	−	＋3％	−	−
	ゆうしゃのアレ	−	−	＋6％	−	−
	くうき	−	−5％	＋9％	−	−
	こどもよう	−	−	＋12％	−	＋10％
	にゃんにゃんなべ	−	−	＋15％	−	−
	ちょうごうきん	−	−	＋18％	−15％	−
	メカシールド	−	−	＋21％	−	＋15％
	カメシールド	−	−	＋24％	−	−

武器

「TURB」ならではのヘンテコな名前のモノが多い武器。それぞれ使える回数が決まっているので、ムダに消費しないように。近距離攻撃の武器は威力が低いけど何度でも使え、逆に長距離のモノは威力が高いけど、使える回数は少ないぞ。

	名称	攻撃力	回数
でんでん	でんでん	8	60
	ぼこぼこでんでん	22	51
	ガラガラでんでん	45	47
	ぴっぴっでんでん	70	35
	ズジャーでんでん	62	30
しゅりけん	しゅりけん	8	60
	にんじゃしゅり	21	51
	ミドリしゅり	42	44
	ピッケしゅり	60	32
	ラーゲしゅり	80	24
みずてっぽう	ジョウロ	8	80
	シャワー	27	55
	あめ	41	32
	あらし	58	28
	たいふう	75	25
ムチ	ひも	10	66
	ぬれてぬぐい	21	50
	リボン	43	41
	へびちゃん	64	32
	むち	81	24
たま	まめ	9	34
	ぎょらん	14	30
	スーパーボール	25	28
	こおり	52	25
	こんぺいとう	66	22
こうせんじゅう	ピッカリこうせん	140	49
	ピカピカこうせん	150	41
	パケットガン	160	33
	パケットレーザー	170	25
	しどバレット	180	20
クモ	タランチュリ	8	32
	カーリーヘア	21	21
	グレイスモーク	44	18
	フェザーレッグ	69	12
	ホワイトコラード	82	10

	名称	攻撃力	回数
ぼう	にゃんにゃんぼう	4	80
	クロックバトン	12	65
	どくぼうロック	25	58
	きりさきぼう	40	42
	やつざきぼう	63	31
けん	アナーキーでば	5	120
	いたずらヨーケン	15	70
	にゃんむらソード	40	41
	むらおさブレード	60	32
	さめむらZソード	80	27
ソフトクリーム	ばにらあじ	4	110
	ちょこあじ	13	54
	いちごあじ	30	41
	おさかなあじ	52	37
	にくあじ	69	20
て	ミッキーDのて	5	64
	ママのて	20	49
	PMせんにんのて	41	41
	すくいのて	64	32
	ぎしゅ	87	25
クラッカー	SM クラッカー	17	20
	SSクラッカー	33	15
	ミニクラッカー	51	10
	ふつうクラッカー	75	8
	クラッカーニュー	100	6
リング	ふつうリング	37	23
	にゃんにゃリング	51	20
	なぞのリング	66	16
	ふしぎサーコー	80	12
	ばくさつフープ	99	8
しょくぶつ	めずらしいくさ	19	40
	どくガスばな	32	35
	しょくじんぐさ	44	31
	スクエアガーデン	52	21
	オーロラフラウ	74	16

奥の奥までTURB!!　各兵隊の性格に合わない命令をするのも、士気が下がる原因になる。「ORAORA」はガンガン攻撃させ、「VANILLA」はほどほどに、「AHARN」は味方の援護を中心に行動させるといいぞ。また、ステータス画面でのセリフも性格によって変化するので、要注意。

これさえ見れば、ひつじ軍なんて怖くない！

基本をしっかり覚えたら、あとはドカドカ戦うのみ！　サクサクと敵を斬ったり、ドカーンと爆破したりと、かなりクセになりそうなカイカンがキミを待っているぞ！　さてここからは、第5話までに登場するすべてのステージを、マップで大攻略しちゃおう。後半になるにつれて、どんどんフィールドが広くなるので、マップを見ながら敵を探そう。もちろん、要注意ポイントや敵のデータもしっかりフォロー。これでもう、ひつじ軍なんて怖くないぞ。

また、各話の最初と最後に挿入されるムービーは、かなりヘンテコでかわいくて謎が多い。この物語がどんな展開をしていくのか、もんのすご～く気になるところ。じのちゃんたちの未来やいかに!?

▲攻撃時のハデな効果がとっても気持ちいい。どこからともなく聞こえる敵の悲鳴もイイ味。

▶余裕がある時は、仲間や住民に話しかけていろいろな情報を聞きだそう。

第1話　大切な兵士をひつじ軍から守ろう!!

なんだかわからないうちに、ねこ軍の隊長に任命されてしまったじのちゃん。3人の弱々しい兵隊とともに、出発だ。がんばってね～。

STAGE0　しょっぱなから、なかなかハード

POINT 1　最初とはいえ、気は抜けない！

ねこ兵士たちは、驚くほど弱い！　ヘタをすると、最初の戦いで死んでしまうことがあるので要注意。戦がスタートしたらレーダーを確認し、兵士たちと常に行動をともにしよう。そして、敵が現われたらいっしょに戦ってあげること。また、ダメージを受けた兵士は、すぐに回復を！　HPが少ないので、ちょっとの油断が命取りになるのだ。

◀兵士と常にいっしょに行動することが大切。見失わないように。

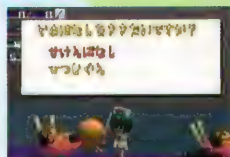
POINT 2　思わぬ所にアイテムが!!

ふつうにプレイしているとなかなか気づかないが、このステージは驚くほど広い！　行けども、行けども同じ風景なので、途中で引き返してしまいがちだが、とっても役立つアイテムが落ちているので、がんばって探索しよう！　ちなみに、「ママのて」や「でんせつのはた」などのアイテムは、じのちゃんが墜落した穴の付近に、集中して落ちているぞ。

◀まさかこんなところにアイテムがあるなんて！　の大発見だ！

POINT 3　住民たちから情報収集

戦闘に役立つ情報が聞けるか、聞けないかは別として、この世界の住人たちは、みんな思い思いの話を聞かせてくれるぞ。なかには、謎を秘めていそうなキャラもいたりして…。きっと、何か発見があるはずだ。

▲イッちゃっている人の中には、アイテムをくれる人も!?

▲ねこ保健室にはモリーナが。どんな話が聞けるのかな？

要注意の敵

最初のステージというだけあって、出現するひつじ軍の兵士は、最下位の「ぷり」たちのみ。しかし、3人ずつパーティを組んで出現するので、囲まれるとキケンだ。また、3回にわけて登場することにも注意。

出現する敵
ぷり×9

入手できるアイテム

入手できるアイテム
ごはん
ごはん
くすり
ふぉあふぉあらーん
みず
いたずらヨーケン
にんじゃしゅり
ママのて
クロックバトン
でんせつのはた
ゆうしゃのバッジ
ゆうしゃのバッジ

奥の奥までTURB!!　ステージ0はスタート地点のそばに敵が出現するので、あまり遠くまで移動しなくても、ステージクリアは可能だ。でも、画面のはじまで行こうと思うと、ものすごい距離を走ることになる。フィールドの広さを体感するために、1度は地平線の果て（？）まで走ってみよう！

妖精たいにゃんを捕まえまくろう!!

ここで妖精たいにゃんが初登場！パラメータアップには欠かせない食べ物（ひえ〜）なので、たくさん捕獲すべし。それそれ〜。

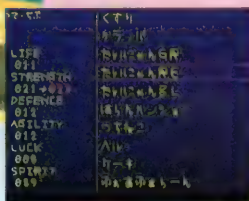
MAPのみかた

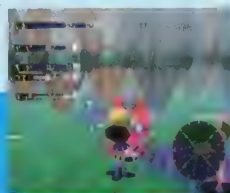
STAGE1〜3 兵士をここまできたえよう!!

POINT 1 たいにゃんでステータスアップ!!

第２話で登場する３つのステージには、妖精たいにゃんがブンブンと飛びまわっているぞ。まず、どこでもいいので１つのステージの敵を全滅させよう。そのあとは、敵のいなくなったそのステージに何回も行き、ひたすらたいにゃんを捕獲。そして、バリバリ食べる！　これを繰り返せば、弱かった兵士たちも、鋼鉄の肉体を持った（？）、頼れるヤツになってくれるだろう。ここで兵士を育てておけば、しばらくスイスイ勝ち進めるのだ。

◀妖精にさわると、魅了されて戦えなくなることも。敵はあらかじめ倒しておこうね。

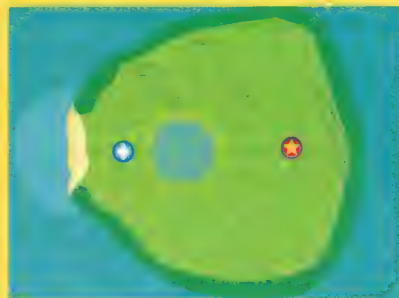
▶捕まえたら、あとはとにかく食べまくる。なまものなので、新鮮なうちにドーゾ。

要注意の敵

ここでのステージも、最下位の「ぷり」しか登場しない。しかし、ステージ０と違い、武器、アクセサリーを装備しているので、こっちが丸腰だとツライぞ。メンドくさいかもしれないけど、ステージ０に何回か行って、「ゆうしゃのバッジ」や「でんせつのはた」などを取って、兵士全員に装備させておきたいものだ。

POINT 2 装備を整えよう！

各ステージに落ちているアイテムは、全部拾っておくことが基本！　また、アイテムはステージから１回脱出すると復活するので、何回も行って同じモノを拾うことができるぞ。この方法で武器、アクセサリーを兵士全員に行き渡るように集めよう。ちなみに、どのステージに何が落ちているかは、下にある表を参考にしてね。武器は使える回数が限られているので、余分に拾っておこう。

POINT 3 「SPIRIT」を回復するアイテムが！

戦いが過酷になればなるほど、兵士たちの士気が低下しやすくなって、勝手に戦線離脱してしまうのだ。そんなヒサンな状況を回避するためには、「みず」や「グラッパ」などの「SPIRIT」を回復するアイテムを使わなければならない。この士気回復アイテムは、ありがたいことにステージ２、３にたんまり落ちているので、足りなくなったらココに来てガンガン補給しよう。

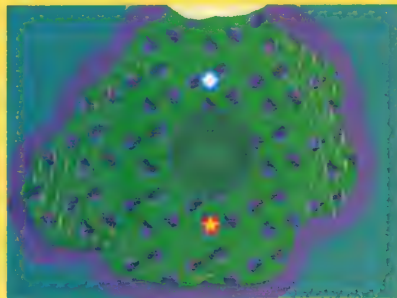
STAGE 1

▲スシとカレーのような植物が咲くステージ。

出現する敵
ぷり×５

登場するたいにゃん
たいにゃんRD×４
たいにゃんGR×３
たいにゃんBL×３

入手できるアイテム

グラッパ	つちねこ
ケーキ	ベル
はらんバンジョー	ちょこあじ
くうき	−

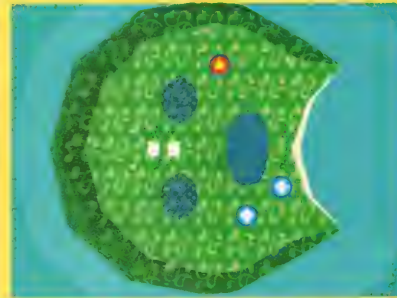
STAGE 2

▲たいにゃんBLが４匹も飛んでいるのだ！

出現する敵
ぷり×５

登場するたいにゃん
たいにゃんRD×２
たいにゃんGR×３
たいにゃんBL×４

入手できるアイテム

ジュース	グラッパ
でんせつのたて	えろほん
ぎょらん	ねがお

STAGE 3

▲木などの障害物があって、見通しがちょっと悪い。

出現する敵
ぷり×５

登場するたいにゃん
たいにゃんRD×３
たいにゃんGR×３
たいにゃんBL×４

入手できるアイテム

みず	ケーキ
ドーナツ	ごはん
いたずらヨーケン	おこさまらんち

奥の奥までTURB!!
「TURB」のキャラやアイテム名は、知っている人が見ると思わずニヤッとしてしまうものが多い。たとえば、たいほうの最強武器「バズコックＳ」。これは、実は'70年代のパンクバンドの名前だったりして。こんなふうに、隠れた楽しさもいっぱいなのれす。

くまねこコンバーターで仲間を増やそう!!

ねこ将軍からもらった「くまねこコンバーター」で、仲間を増やせるようになったぞ！　めざせ、12人の無敵ねこ軍隊。

MAPのみかた

STAGE4～9　本当の戦らしくなってきたぞ!!

POINT 1　くまたちをねこ兵士に！

ステージ4、6～8には、ねこ兵士に変身してくれるくまとうさぎがいる。性格のことも考えて、くまとうさぎを半々ずつくらい変身させよう。ちなみに最大12人まで仲間にできるぞ。やったね。

▲話しかけると変身する。どんな性格、性別になるかはランダム。

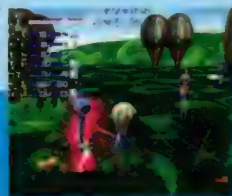
POINT 2　手裏剣は便利！

ステージ4と9で手に入る「しゅりけん」は、飛び道具として使えるベンリな武器だ。威力もなかなかなので、ボス戦でも重宝するだろう。使える回数が少ないので、予備にいくつか集めておこう。

▶サクッと命中すると、とっても気持ちいい。

要注意の敵

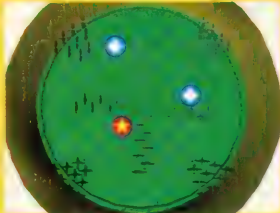
ついに「ぷり」より階級が1つ上の「さーじゃん」が登場。でも本当に怖いのは、「さーじゃん」じゃなく、「て」を装備した「ぷり」なのだ。「て」は攻撃範囲が広いので、こっちが飛び道具で攻撃しないと、必ずといっていいほどダメージを受けてしまうぞ。「しゅりけん」を装備して遠くから応戦するのがオススメだ。

▶[illegible]まめに回復すべし。

STAGE 4

▲スタート直後に敵の猛攻が！　敵に囲まれている兵士をフォローしよう。

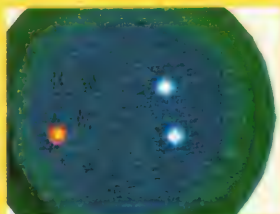
出現する敵
ぷり×4　さーじゃん×2

入手できるアイテム	
なまビール	ダーリじん
ポンター	ミドリしゅり
にゃんにゃんなべ	―

STAGE 5

▲敵の部隊の出現位置を全体マップで確認しながら進んでいこう。

出現する敵
ぷり×4　さーじゃん×3

入手できるアイテム	
にゃんむらソード	シンボル

STAGE 6

▲くまとうさぎには、敵を全員倒してから、話しかけるようにしよう。

出現する敵
ぷり×4　さーじゃん×3

入手できるアイテム	
ごはん	みず
ふぁあふぁあらーん	あめ
こっき	―

STAGE 7

▲タイルのような地面の広がるステージ。飛び道具の武器「クラッカー」が。

出現する敵
ぷり×4　さーじゃん×3

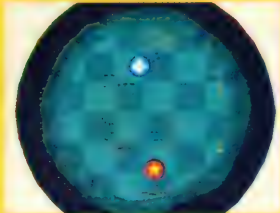
入手できるアイテム	
ジュース	ドーナツ
なまビール	ミニクラッカー
こどもよう	―

STAGE 8

▲障害物で通路が狭くなっているので、そこに追いつめられないように注意。

出現する敵
ぷり×4　さーじゃん×3

入手できるアイテム	
ダーリじん	へいぼん
えろほん	ガラガラでんでん
シンボル	―

STAGE 9

▲敵が10人も登場する。回復アイテムを持ち、装備を万全にしておくこと。

出現する敵
ぷり×3　さーじゃん×7

入手できるアイテム	
グラッパ	ポンター
なまビール	ピッケしゅり
シンボル	―

奥の奥までTURB!!　兵士たちを育てるのがメンドーな人は、究極の「じのちゃん1人で敵陣に突っ込め」プレイ！　たいにゃんを食べて、食べて、食べまくって、ステージ2～3あたりで経験値かせぎをすれば、第5話くらいまで力押しで戦える。でも、味方がいないとちょっと寂しいよ…。

いよいよ敵が強力になってくるぞ!!

ついにひつじ軍最初のボス、アリスBが登場。ナイスなダンスマニアである彼女の、イカすムービーは必見だぞ。ホント、すごいんだから。

STAGE10～17 初のボス戦が!!

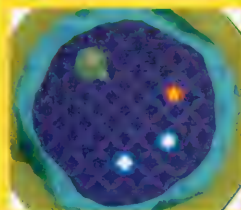
POINT 1 兵隊の状態をチェック!

ここまで来ると、味方の数もかなり多くなっているハズ。そうなると、1人1人の管理が大変になってきて、いちいちＨＰを回復させるのも一苦労。弱った兵士は、思いきって「EVACUATE」(撤退)させたほうが安全。

POINT 2 アリスBとバトル

ステージ9には、初のボスであるアリスBが待ち受けているぞ。彼女の攻撃はとっても強烈なので、なるべく兵士を近づけないようにして、1対1の対決で決着をつけよう!

要注意の敵

離れていると炎のような弾で攻撃し、近づくと直接攻撃を仕掛けてくるアリスB。こっちも飛び道具か威力の高い「しょくぶつ」で攻撃だ。

STAGE 10

◀ボンボさんのいるステージ。見通しがいいぞ～。

出現する敵	
ぶり×3	さーじゃん×7

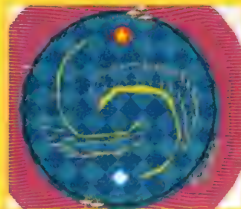
入手できるアイテム	
みず	くすり
えろほん	フェザーレッグ
こっき	―

STAGE 11

◀高低差があって戦いにくい。視点を高くしておこう。

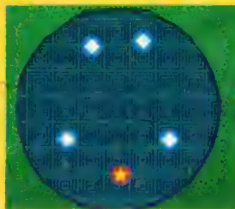
出現する敵	
ぶり×3	さーじゃん×7

入手できるアイテム	
ごはん	ジュース
ドーナツ	ぴっぴってんでん
にゃんにゃんなべ	―

STAGE 12

◀敵の数が多いので、兵士と常に行動をともにするべし。

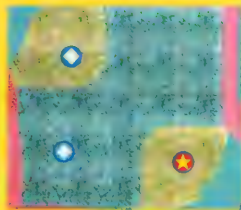
出現する敵	
ぶり×9	さーじゃん×7

入手できるアイテム	
グラッパ	はらんバンジョー
ふぉあふぁらーん	きりさきぼう
シンボル	―

STAGE 13

◀障害物が少ないので、戦いやすいステージなのだ。

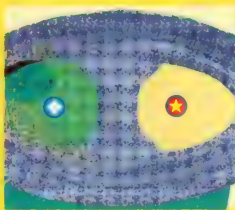
出現する敵	
ぶり×3	さーじゃん×7

入手できるアイテム	
へいぼん	みず
すくいのて	こっき

STAGE 14

◀武器「あらし」はかなり使えるので、必ず拾おう。

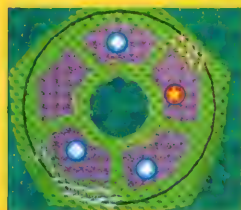
出現する敵	
ぶり×3	さーじゃん×7

入手できるアイテム	
みず	へいぼん
ダーリじん	あらし
シンボル	―

STAGE 15

◀広くて道が複雑。全体マップを頼りにして進め!

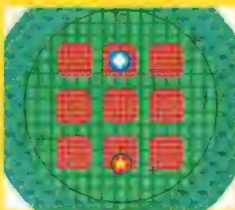
出現する敵	
ぶり×3	さーじゃん×7

入手できるアイテム	
へいぼん	みず
すくいのて	こっき

STAGE 16

◀兵隊が「きゃっぽ」くらいに成長していないと大変。

出現する敵	
ぶり×3	さーじゃん×7

入手できるアイテム	
みず	へいぼん
ダーリじん	シンボル
あらし	―

STAGE 17

◀アイテムが1個しかないので、戦いに専念しよう。

出現する敵	
ぶり×3	さーじゃん×7

入手できるアイテム	
ふつうクラッカー	―

奥の奥までTURB!! 対アリスB戦のもう1つのオススメ戦法:アリスBの注意をとことんじのちゃんに向けるようにして、そのスキにねこ兵士たちにたこ殴りにしてもらおう。兵士が強かったらこれでオーケーだぞ。とにかく、回復アイテムは多めに持って挑むこと!

ますます激化する戦を生き残れるか!?

マップがグーンと複雑になり、ひつじ軍兵士も第3階級兵隊「きゃっぽ」が仲間入り。ねこ軍に未来はあるのかっ!?

MAPのみかた

STAGE18〜27 幻の黒たいにゃん、その効果は?

POINT 1 高低差のあるマップ!

高低差を利用した攻撃をしかける敵に要注意! 自分が敵より上の位置にいると、敵からの攻撃は受けるのに、自分の攻撃が当たらないのだ。逆にこれを利用すれば、安全に敵を倒すことができるぞ。

▲自分が上にいるとキケン。敵を見つけたら、すぐ下に降りよう。

POINT 2 アイテムを集めろ!

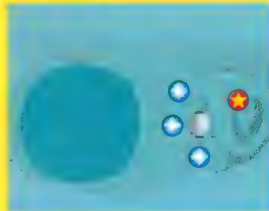
ここまでステージが進むと、さすがに落ちている武器、アクセサリーも強力なモノが多い。戦力アップのためにも、ぜひ全部残さず集めよう。ただし、敵がいる時は攻撃に専念すること。全滅させてから、じっくり探索するのだ。

▶手に入れたら装備することを忘れずに。

要注意の敵

ついに出ました! 「さーじゃん」のさらに上の階級「きゃっぽ」。こいつらに勝つには、兵隊の階級を最低でも「きゃっぽ」にしておきたい。もちろん、たいにゃんでパラメータアップも忘れずに。ラクをしたいのなら「げねれる」まで育てておくといい。武器は飛び道具より「けん」など接近戦用のモノがオススメだ。

▶見ためはとってもラブリーな「きゃっぽ」。でも、すんごく強いから注意して

STAGE 18

◀ひつじ博士の研究所があるステージ。中に入れるので、おじゃましてお話を聞いてみよう。ちなみに、ここには珍しい黒たいにゃんがいるぞ!

登場するたいにゃん

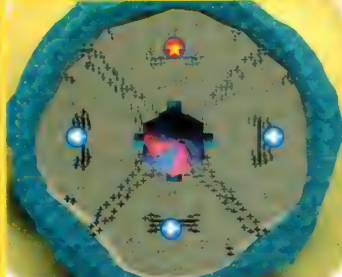
たいにゃんRD×3 たいにゃんGR×2
たいにゃんBL×2 ブラックようせい×1

入手できるアイテム

グラッパ	ケーキ
むらおさブレード	—

出現する敵

ぶり×3
さーじゃん×7

STAGE 19

◀4つのエリアに分かれており、中央の洞窟を抜けて各フィールドに移動する。回復アイテムがたくさんあるステージ。

入手できるアイテム

ジュース	ごはん
ふぁあふぁぁらーん	はらんバンジョー
カメシールド	ばくさつフープ

出現する敵

ぶり×2
さーじゃん×4
きゃっぽ×6

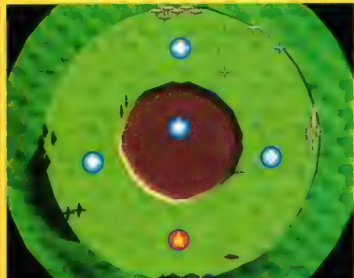
STAGE 20

◀敵がどこにいるのか、とってもわかりづらいステージだ。レーダーと全体マップを頼りに、敵を探し出そう。

入手できるアイテム

くすり	へいぽん
はらんバンジョー	ポンター
ラーゲしゅり	にゃんたろうあめ

出現する敵

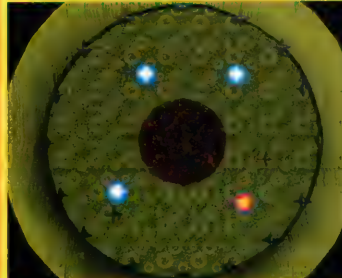
ぶり×2
さーじゃん×4
きゃっぽ×9

STAGE 21

◀なんと21人もひつじ軍が登場する。このくらい敵の数が増えると、味方が12人いないとツライだろう。

入手できるアイテム

みず	えろほん
ぎしゅ	にゃんたろうあめ

出現する敵

ぶり×11
さーじゃん×4
きゃっぽ×6

STAGE 22

◀特に特徴のないステージ。障害物がないので戦いやすいぞ。経験値かせぎの場所として活用してもいいかな。

入手できるアイテム

くすり	ケーキ
こんぺいとう	カメシールド

出現する敵

ぶり×4
さーじゃん×4
きゃっぽ×6

STAGE 23

◀中央に大きな洞窟(?)がある。ここもステージ19と同じく、洞窟の中を通って各エリアに移動する。くまたちが出現。

入手できるアイテム

くすり	ふぁあふぁぁらーん
グラッパ	オーロラフラウ
にゃんたろうあめ	—

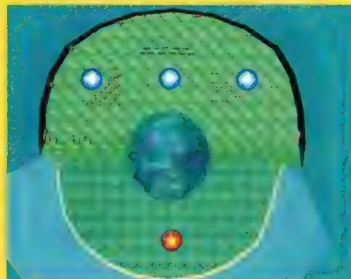
出現する敵

ぶり×2
さーじゃん×4
きゃっぽ×6

奥の奥までTURB!!

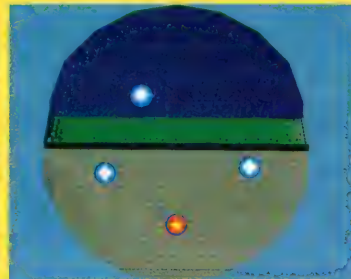
ステージ18に登場するブラックようせいは、とってもめずらしい種族らしい。食べると、なんとパーティ全員の体力がグ〜ンと減少し、さらに毒状態になってしまうのだ! 逆に、くさると全員の体力が全回復、さらにステータスを正常にしてくれるぞ。

STAGE 24

▶くまとうさぎが登場。兵士が減ってしまった人は、ここで仲間を増やそう。

出現する敵
ぷり×2　さーじゃん×4
きゃっぽ×6

入手できるアイテム
くすり
みず
なまビール
ズジャーでんでん
ろくしゃく

STAGE 25

▶敵が強いので、たいにゃんGRで一気に体力回復しないとツライだろう。

出現する敵
ぷり×2　さーじゃん×4
きゃっぽ×6

入手できるアイテム
ごはん
なまビール
ジュース
やつざきぼう
シンボル

STAGE 26

▶ここには妖精たいにゃんが登場。数が少ないのが残念だが、捕獲しておこう。

出現する敵
ぷり×2　さーじゃん×4
きゃっぽ×6

登場するたいにゃん
たいにゃんRD×2
たいにゃんGR×2
たいにゃんBL×1

入手できるアイテム
ラーゲしゅり
ちょうごうきん

STAGE 27

▶ここも平坦なステージなので、何も気にせず戦えるだろう。くま、うさぎ出現。

出現する敵
ぷり×2　さーじゃん×4
きゃっぽ×6

入手できるアイテム
くすり
くすり
ジュース
むち
シンボル

ちょっぴり拡大してみました!!

黒柳さんのお部屋

今回はこのお部屋のオーナーであります、黒柳さんにインタビューをしちゃいました！　あの不思議で魅力的なキャラを生み出す秘密が今、明かされる…といいね。

黒柳さんプロフィール
『戦国TURB』の企画&キャラデザインを手がけています。あと、qnepという会社の代表取締役です。いい人です。

『TURB』を作る他はイロイロと。吟遊詩人とか

——黒柳さんは、いつから絵を描きはじめたんですか？　また、今の絵柄にはどうやってたどりついたんです？

黒柳：絵は物心ついた頃からですね。実は、むかしちゃんと絵の勉強をしようと思って、人物とかのデッサンの練習をしていたこともあったんですよ。今の絵柄になったのは、わりと最近です。こなれてきた、とか言われますけど、みんなと違う独特なものを、天然で描ける人がうらやましくて、それをめざしたんですよね。

——『戦国TURB』で自分の絵がCGになった時、どんな感想を持たれました？

黒柳：最初は涙が出るほど感動しました。でも、そのうち文句言ったり、無理を言ったりしだして(笑)。しまいには、自分でテクスチュアを描いたこともありましたね。

——(笑)。では、そういうタイヘンな状況で生み出した『TURB』のキャラの中で、黒柳さん自身のお気に入りは？

黒柳：そうですねぇ…。今日の私の気分で選ぶ、ラッキーキャラということで、AFちゃん(アフちゃん)。いろいろと思いはあるんですが、ゲームではあつかいが悪いんで、困ってます(笑)。

——他に、このゲームの制作中に苦労されたところとかあります？

黒柳：やっぱり自分のイメージを伝えるのが大変で。でもしつこくお願いしてみたら、検討してくれたりして。中でも、増谷さんは言わなくても分かってくれるからスゴイ。動物の気持ちがわかる、みたいな(笑)。

——『TURB』シリーズは、増谷さんと組んで出されていますよね。増谷さんは、黒柳さんにとってどんな方なんです？

黒柳：今から8年くらい前に初めて会って。私はわりと客を選ぶほうなんですけど(笑)、彼は、私の言いたいことを理解してくれる人。いろいろやらせてくれて感謝してます。

——なるほど。では、増谷さんと仕事をする以外に、何か活動されているんですか？

黒柳：いろいろしてますよ。仕事、というわけじゃないですが、吟遊詩人とか(笑)。ちなみに、よくバンドをやっていたと思われちゃうんですけど、楽器は弾けません。弾けないけど、なんかいる、みたいな。電気グルーヴのピエール瀧さんみたいなポジションかな(笑)。

——(笑)。最後になりますが、電撃ドリームキャスト読者にひと言お願いします。

黒柳：じのちゃんのこと、本当に好き？　キミの勘違いじゃないの？　あと、このゲーム売れなかったら旅に出ます。ホームページがあるので見てください。お返事もお書きします。でも、つまんないことは書くなよ(笑)。

2大プレゼント～!!

1つは『TURB』に出てくるくま。これを20名様に。そして、オンチな曲を鳴らしながら歩くパンダを1名様に。このパンダは黒柳さんの私物で、前号の「つぶやき」で歌っていた曲は、こいつの曲だったのでした。欲しい人は、欄外参照のこと。たくさんの応募、待ってま～す！

くま 20名様
パンダ 1名様

奥の奥までTURB!!　プレゼント希望者は、ハガキに住所・氏名・電話番号を明記の上、当編集部「ターブ④」係まで（1月28日必着。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます）。黒柳さんの会社、クネップのホームページアドレスは、http://qnep.and.or.jp/です。気のきいたメールを送ろう！

マップ付き完全攻略、堂々の最終回!!

ゴジラ・ジェネレーションズ

DC ●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●セガ ●ACT
●使用ブロック数6 ●VM連動（『あつめてゴジラ』）

新装刊号から長きに渡って行われた都市破壊攻略も、今回でいよいよ最終回。東京エリアの完全攻略＆「あつめてコロシアム」情報でフィナーレ！

最終ステージ「東京」を完・全・破・壊!!

CHAPTER 1 エリア攻略① ついに東京へと足を踏み入れたゴジラ。クライマックスは近い！

東京 銀座・有楽町エリア

ただクリアするのではなく、高評価を狙え！

目標破壊率	95%以上
目標クリアタイム	4分以内

このエリアは、狭い中に多くの建物が密集しているため、適当に歩いているだけで簡単に破壊率90%以上は突破できる。ゆえにクリアは当然のこと、ここはぜひとも究極の称号である「破壊神」を狙ってほしい。

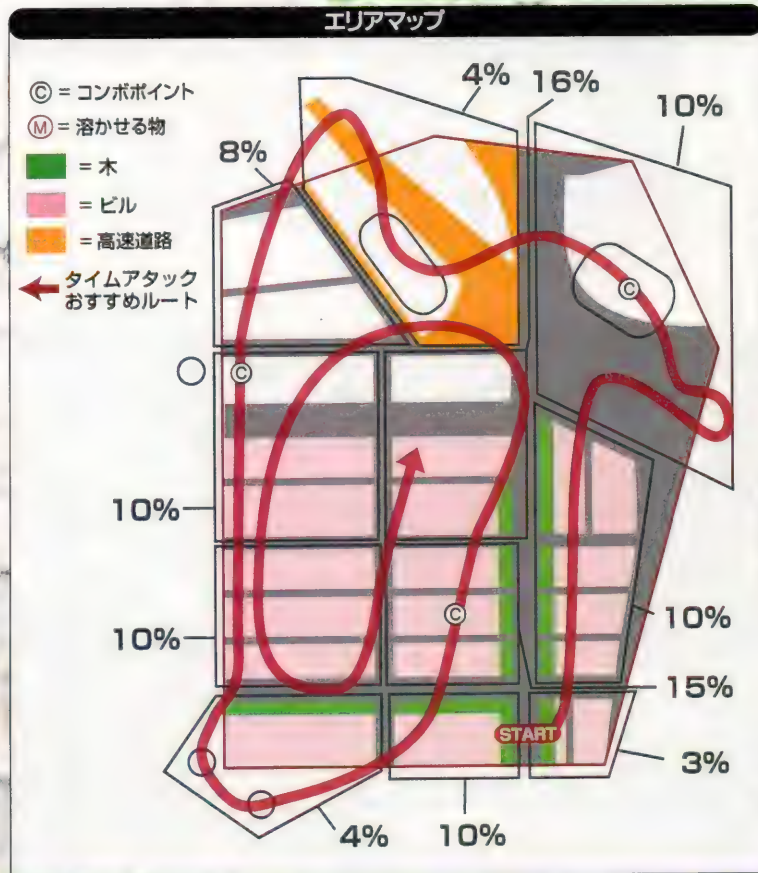
まず、破壊率の評価Aを取るためには必ずしも破壊率100%を取る必要はないことをチェック。ムリに完璧を狙ってタイムロスするより、90%ぐらい稼いだら自らエリアアウトする方が望ましい。クリアタイムを縮めることは、「破壊神」を取るために重要な要素となる。タイムアタック攻略も参照の上、効率が良いルートを進もう。破壊率のことを考えて、エリアの外まで伸びている高速道路もキチンと壊せるルートを取ること。その他の評価に関しては、とにかく基本さえ押さえれば大丈夫。いろんな攻撃を使って、コンボをたくさん決めていこう。そしてもちろん、敵はすべて倒して、クリアする前には体力を完全に回復しておくこと。これらの基本を忘れずにプレイすれば、必ず「破壊神」になれるハズだ。

▲エリア外の高速道路も必ず壊そう。クリアタイムの目安を4分以内と考えても、壊しに行く余裕はあるはずだ。

ここでコンボ!!

▲高評価を得るためには、コンボを決めることも必要。クリアタイム短縮も大事だが、コンボをおろそかにしないように。

◀高層ビルが多いので、コンボはいたる所で決めたい放題！ いろんなコンボを使って、バランス評価も高めていくこと。

エリアマップ

TRY! TIME ATTACK!! とにかく壊し残しを出さないように

上で述べたように、ただ歩くだけでも高破壊率はマークできる。破壊率95%以上は取れて当然なので、100%を狙うつもりで挑戦すること。とにかく壊し残しを出さないことが大事だ。特に高い建物は、倒れた後にもう1度壊さないと高い評価を得られない。壊したと思っても、しっぽ攻撃などで、さらに追い打ちをかけよう。エリア自体は狭いので、あせらずていねいに壊していくべし。

▲レーダーから反応が消えても、建物にはまだ壊せる部分が残っている可能性が…。地道な確認作業を忘れるな。

破壊神への道 タイムアタックでは、銀座、有楽町エリアのように高破壊率を取れて当たり前というエリアも多い。そんな時は、本当に0.1%の差が重要視される。とりあえず大まかに全体を壊して、あとで壊し残しを探すのも1つの手だが、あらかじめルートを決めて1つ1つをていねいに壊す方が結果的にはラクだぞ。

壮大なる目標のため、破壊行進を続けるゴジラ。東京タワーを強襲!!

東京 東京タワーエリア

目標破壊率 90%以上
目標クリアタイム 5分以内

エリア外にはみ出た木がクセ物

マップを見ると分かる通り、このエリアのほとんどは木で占められている。おまけに木が密集しているため、壊すのに時間はかかっても高破壊率を取ることは難しくないハズだ。ただし、しっぽが短い怪獣を使う場合は、クリアするまで7、8分かかっても仕方がないだろう。このエリアでは、次の2点にだけ注意すれば攻略は難しくない。

1つは、エリア外の壊せる木の存在。それほど遠くにあるわけではなくエリアアウトの危険性もないので、絶対に壊し残さないように。木はレーダーで確かめにくいので、1度壊し忘れるとどこが壊し残した部分か分からなくなる。破壊率を損しないように注意すること。もう1つの注意点は、大きな建物が少ないため、コンボ評価が稼げないことだ。高い建物がないに等しいので、クリアタイムを縮めるなど、他の評価で補おう。

▲しっぽがない怪獣にとって、木が多いこのエリアで破壊率を稼ぐのは辛い。破壊率80%ぐらいを目安に、早めにエリアアウトしてしまおう。

◀東京タワーは、大きなコンボが狙える唯一の建築物。放射系の技で溶かすのが基本だが、コンボを狙うのも悪くない選択だ。

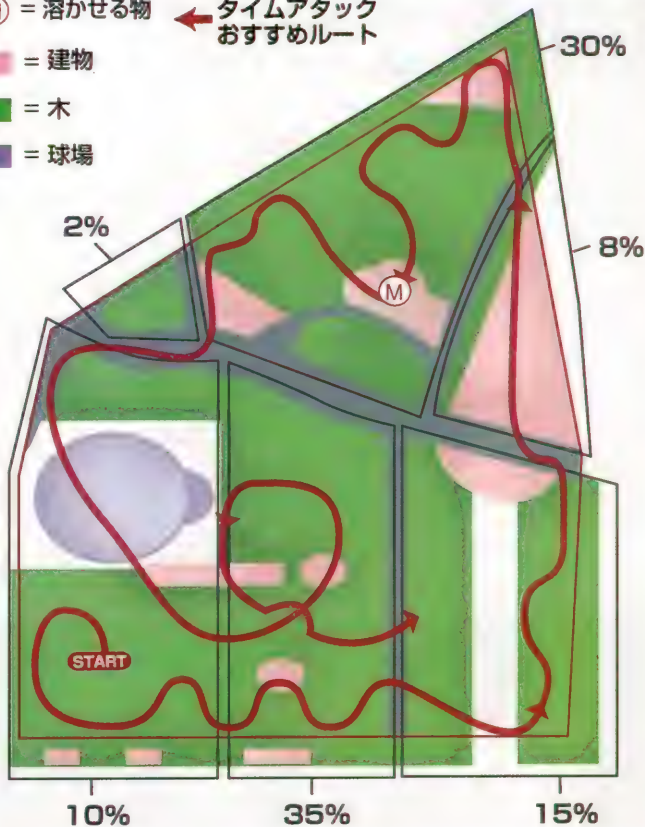
溶かす？ それともコンボ？

TRY! TIME ATTACK!! 多少の壊し残しは無視! トータルでの破壊率を高めろ

踏み壊せる木が多いエリアなので、とにかくエリア全体を歩きつくすことが大切だが、こだわりすぎてエリアを丸々壊し残したまま時間切れにならないよう注意。さらに重要なのは、いかに壊し残さず、効率よく歩き回れるかということだ。ジグザグと揺れるように歩けば、その分しっぽも揺れるので、一気にたくさんの建物が壊せて便利だ。直線的に歩くより、このジグザグ歩きを使った方が破壊率を稼ぎやすいぞ。

▲球場は内部ががらんどうなので、壊しても破壊率は低い。ただし、壊し残しは厳禁だぞ。

エリアアウトライン際を ジグザグ歩け!

◀時間短縮のためにオススメ。要所では、振り向きしっぽ攻撃（方向ボタンの下）も使っていくこと。

徹底分析 タイムアタック時のオススメ怪獣は？

タイムアタックで1番重要なのは、短い時間で広範囲を移動するためのスピードだ。次に、家や木などの小さい物を壊す時に便利なしっぽの長さ。そして、建物を一気に壊せる大きな体格があれば完ペキ。ここでは、これらの3点から分析して、使いやすい怪獣を割り出してみた。結論としてはUSAゴジラがピカイチだが、ゲーム的な楽しさを考えると平成ゴジラがオススメ。テクニカルな攻略が要求される分、攻略のしがいがあるぞ。

◀USAゴジラは高破壊率を出しやすいが、面白味に欠ける…。

分析結果

順位	怪獣	スピード	しっぽ	体格	備考
1	USAゴジラ	S	B	B	必殺技のダッシュ（⊗ボタン）が凶悪。これさえあれば誰でも楽勝。
2	平成ゴジラ	B	S	B	バランスが良く、高記録を狙えるキャラ。しっぽが長いのも◎。
3	初代ゴジラ	B	A	A	平成ゴジラには劣るが、使いやすく、信頼できるキャラ。
4	ミニラ	A	B	C	必殺技の突撃（⊗ボタン）は便利だが、他の能力が低すぎる。
5	メカゴジラ	B	B	A	通常攻撃では便利な技も、タイムアタックでは通用しない。
6	ジャイアント芹沢	B	C	B	しっぽがないのが致命的。全体的な能力も、実は低かったりする。

破壊神への道 タイムアタックでUSAゴジラを使うのは便利だが、便利すぎて攻略の醍醐味が味わえないのが悲しい。ダッシュ（⊗ボタン）を使って走り回れば、それだけで破壊率40%とか稼げてしまうのはちょっと…。やっぱり、平成ゴジラなどを使って、自分の実力で攻略する方が楽しいぞ。

東京 新宿新都心エリア

目標破壊率　選挙当選

※ゲーム本編のストーリーとはまったく関係ありません。

ゴジラが新宿を目指した目的、それは…

都知事立候補！

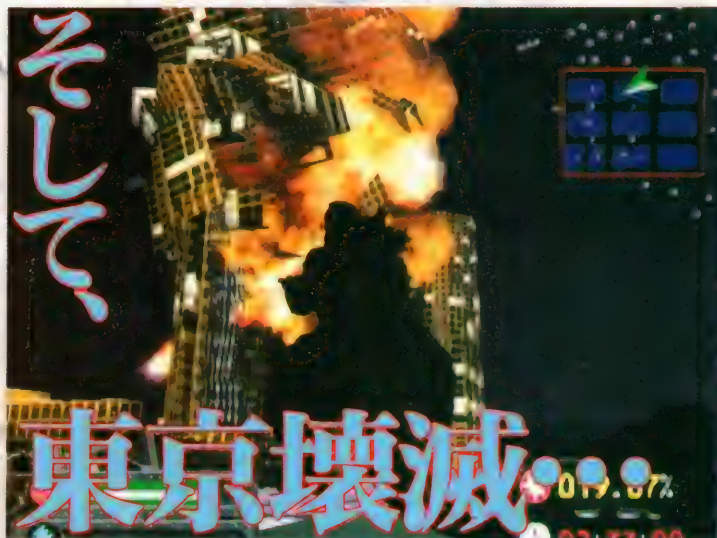
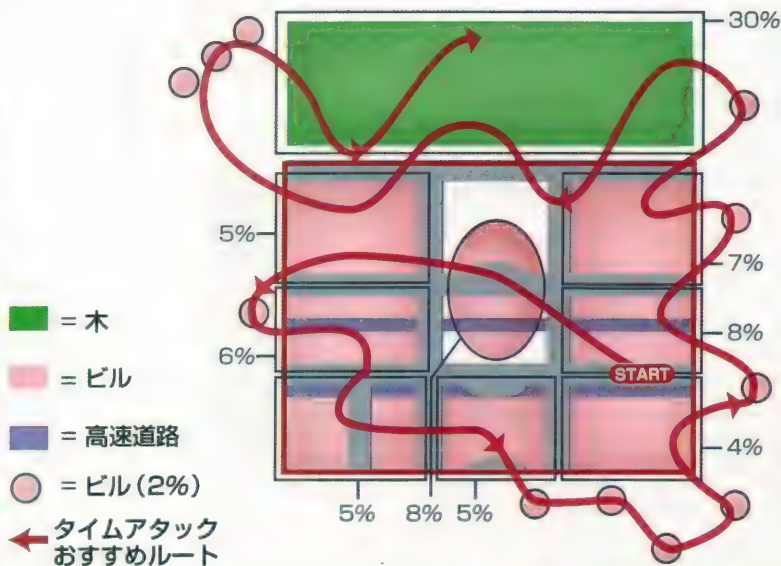
福岡、大阪、名古屋、横浜、そして東京…。ゴジラはいったいなぜ、強力な敵である自衛隊やスーパーXと死闘を繰り広げてまで都市破壊活動を続けてきたのか？　そして、なぜゴジラの最終目的地は新宿だったのか？　その謎が、今こそ明かされる！　それは、ふがいない日本政治を変えるべく、都知事に立候補するためだった！　そう、各都市での破壊活動はすべて、きたるべく選挙戦に備えての計算されたアピール行為だったのだ!!　とはいえ、選挙カーに乗って挨拶する姿なんて、ゴジラには似合わない。怪獣というものは、冷酷で野蛮で怖い存在なのだ。大作家・筒井康隆先生もそうおっしゃっておられる。これが、怪獣なりのアピールだ！

▶かつては都庁より小さかったゴジラ。体格も態度もでかくなって、今こそ都知事に立候補！

▼登場キャラで唯一の人間である芹沢博士は、強力なライバル。選挙戦を制するのはどっちだ？

都庁を目指すゴジラ

▲父ゴジラの応援演説を行うミニラ。地球の平和を訴えて、破壊活動は控えてます。

しかし、日本国籍を持たないゴジラに被選挙権ナシ！

◀結局、怪獣に人権はない。選挙が受けられないゴジラは怒り狂い、某刑事と同じ名前を持つ都知事もろとも都庁を破壊!!　ゴジラの長い旅は、ついに終わりを告げた…。

TRY! TIME ATTACK!! エリア外の建物を効率よく壊そう

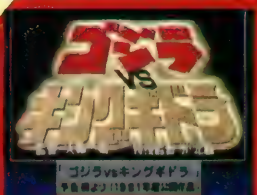
ここで高破壊率を狙うには、エリア外の建物を完全破壊することが必要不可欠。エリアアウトに注意しながら、少なくとも建物に関しては確実にすべて壊していこう。１番の問題は、エリア北部の木をどれだけ壊せるか。エリア内外を何度も往復して、タイムアウトぎりぎりまで破壊率アップに専念しよう。

▲エリア外の建物は振り向きしっぽ攻撃（方向ボタンの下）で壊して、そのままエリア内に戻ってしまうのがコツだ。

新宿と言えばこの映画 『ゴジラVSキングギドラ』

新宿は、「ゴジラ」に限らず多くの東宝怪獣映画で戦いの場とされてきた都市だ。その中でも有名なのが、当時の新宿の新たな代名詞であった新都庁が破壊された「ゴジラVSキングギドラ」（1991年公開）。機械化したキングギドラとの最終決戦の前に、ゴジラは都庁を破壊している。時事ネタ的な名所を好んで壊すのは「ゴジラ」映画ではお約束といえよう。ただ、建物の高層化が進むにつれ、ゴジラの大きさも急激に巨大化（体長はなんと100メートルを突破！）していったのはご愛嬌か。たしかに、ゴジラが自分より大きい建物を壊しても、迫力に欠けてしまうはずだ。ちなみに平成ゴジラ第一作となる「ゴジラ」（1984年公開）の舞台も新宿だったが、その頃はまだ新都庁は建設されてなかったのだ。

破壊神への道　最終エリアとなる新宿をクリアすると、ついに待望のエンディングへ！　スタッフロール後には全エリアを通じての評価が出されるので、その総合評価でも「破壊神」目指してがんばってほしい。なお、芹沢でクリアすると別パターンのエンディングが見られる。こちらも必ずチェック！

CHAPTER 4 『あつめてコロシアム』情報 これで見納め！ 新キャラ&ウラワザ情報をお届けするぞ。

『あつめてゴジラ』の幼体が参戦!!

「あつめてコロシアム」に隠されていた怪獣が、なんと一気に9体も公開された。この怪獣たちのほとんどは、ビジュアルメモリ「あつめてゴジラ」で育成した怪獣の幼体たち。あのおなじみのキャラたちが、3DCGでよりかわいくなって登場するぞ。そしてさらに、「あつめてコロシアム」専用の隠しキャラであるメタルゴジラの存在も明らかにされた。これら9体のキャラを使って、「みんなでバトル」で盛り上がろう!

◀完全に初登場となる、本作オリジナル怪獣メタルゴジラ。出現条件は不明。

ジュニラ

チビクロラ

8キャラの幼体&メタルゴジラが登場!

タマゴ	ベビラ	リトラ	チビラ	ツノラ	デブラ

CHECK! 遊べば遊ぶほど使える怪獣が追加!!

隠し怪獣の登場条件は2つあり、どちらか片方を満たせば「みんなでバトル」で使えるようになる。まず1つめは「みんなでバトル」で何度も優勝すること。一定回数優勝するごとに、使える怪獣が増えていくぞ。もう1つの条件はやや難しく、「あつめてゴジラ」のリストを埋めることが必要となる。ちなみに、幼体と言えども成体との性能差はない。安心してドンドン使っていこう。

怪獣名	登場条件
タマゴ	初めから登場している
ベビラ	10回優勝するor「ミタ」リストを16体埋める
リトラ	12回優勝するor「ミタ」「イクセイ」リストを16体埋める
チビラ	14回優勝するor「ミタ」「ショウリ」リストを16体埋める
ツノラ	16回優勝するorすべてのリストを16体埋める
ジュニラ	18回優勝するorすべてのリストを25体埋める
チビクロラ	20回優勝するor「イクセイ」リストをすべて埋める
デブラ	22回優勝するor「ショウリ」リストをすべて埋める
メタルゴジラ	25回優勝するorすべてのリストを埋める

ウラワザ発覚！

かわいいSD怪獣たちの多彩なアクションが見たい放題!

ここで紹介するのは、「あつめてコロシアム」に登場するSD怪獣の動作を自由に選択して、好きなだけ鑑賞することができるというものだ。やり方は非常に簡単。

まずは、「怪獣リスト」で好きな怪獣を選ぼう。そこでⓁとⓇトリガーを押しながらⒶボタンを押すと、怪獣の攻撃や防御、やられた時などのしぐさなどが見られるぞ。アクションの内容はⒶボタンを押すたびに変わるので、お好みのアクションをじっくり見ることができるのだ。

リスト画面でⓁ&Ⓡトリガーを押しながらⒶボタンを押すだけでOK!

▶ダメージを受けた時のキュートな表情も、じっくりと見られるぞ。

▲アクション内容はⒶボタンを押すたびに変わっていく。観賞用にどうぞ。

元チギラーこと ドーベルマン馬鹿が選ぶ名怪獣ベスト5

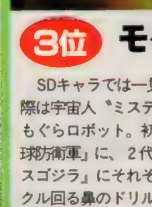
「あつめてゴジラ」に登場する怪獣の性能は、基本的にどれも同じ。だったら自分の思い入れで選ぼう！ てなわけで、ここでは私が独断で選んだオススメ怪獣を紹介しちゃいます。

1位 キングギドラ

東宝怪獣のキング・オブ・キングスといえば、ほとんどの人がゴジラを選ぶと思うけど、個人的にはこのキングギドラで決まり！ そのセンスあふれるデザインと、初登場以来、常に悪役を貫いてきたその姿勢は、まさに怪獣の鑑といえるでしょう。ただ、唯一残念なのは、SDキャラの姿でしかゲームで見れないということ。できればノーマルモードにも登場してほしかったなあ……。

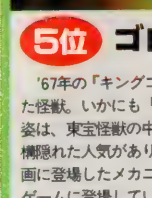
2位 ヘドラ

ゴジラ映画史上もっとも凶悪な姿を誇る怪獣といえば、何といってもこのヘドラをおいて他にないでしょう。でもグロテスクだった映画版と違い、ゲームではこんなカワイイ姿に……。やられた時にトロトロと溶けていく姿も必見ですよ！

3位 モゲラ

SDキャラでは一見怪獣に見えるけど、実際は宇宙人〝ミステリアン〟の作り出したもぐらロボット。初代は1957年の映画「地球防衛軍」に、2代目は「ゴジラVSスペースゴジラ」にそれぞれ登場してます。クルクル回る鼻のドリルがイカス！

4位 アンギラス

「ゴジラの逆襲」に登場し、初めてゴジラと戦った記念すべき怪獣。後期のシリーズに登場する怪獣と比べて地味だけど、そのシンプルなフォルムが魅力の1つ。ゲストキャラとして、ノーマルモードの大阪エリアに登場してほしかったなあ。

5位 ゴロザウルス

'67年の「キングコングの逆襲」に登場した怪獣。いかにも「恐竜」といった感じの姿は、東宝怪獣の中では珍しい存在で、結構隠れた人気があります。個人的には同映画に登場したメカニコングも好きだけど、ゲームに登場していないのが残念。

※「あつめてコロシアム」には怪獣ごとの性能差はありません。

破壊神への道 「みんなでバトル」モードで攻撃相手を選ぶ時、ⓁとⓇボタンを同時に押しながら「COM」の下を選んでみよう。前回お伝えした通り、「防御」と「カウンター」が使えるぞ。「防御」は80%、「カウンター」は60%の確率で発動する。必ず成功するわけではないが、けっこう使える。覚えておこう。

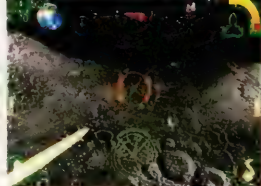
エイリアンとの戦いの舞台はいよいよ宇宙へ！

インカミング 人類最終決戦

DC	●ドリームキャスト ●発売中 ●5,800円 ●イマジニア
	●STG ●使用ブロック数28

キャンペーンモードもいよいよ終盤。今回は、月面へ進出した地球軍と、追いつめられたエイリアン軍の激闘が展開されるシナリオ5を攻略!!

いよいよ終盤戦！ シナリオ5を徹底攻略!!

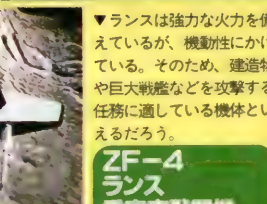
今回は敵の巨大基地が点在する月面を舞台とした、シナリオ５を徹底的に攻略していく。このシナリオの大きな目標は、月面に多数建造されたエイリアン基地の破壊だ。敵の前線基地だけあり、エイリアンの攻撃もこれまで以上に激しいので、各フェイズの攻略法をしっかり把握しながら進んでいこう。また、このシナリオから終盤に向けて、意外な方向に急展開していくストーリーも見逃せないポイントだ。ただし『インカミング 人類最終決戦』の攻略は、残念ながらこれで最後。このシナリオ５以降の物語は、ぜひ自分の目で確かめて欲しい！

▲シナリオ５は宇宙が舞台。果たして人類は生き残ることができるのか？

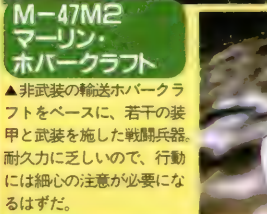
シナリオ5で新しく登場する戦闘兵器

ZF-4 ランス 重宇宙戦闘機

▼ランスは強力な火力を備えているが、機動性にかけている。そのため、建造物や巨大戦艦などを攻撃する任務に適している機体といえるだろう。

ZF-2 テンペスト 軽宇宙戦闘機

▲テンペストは、軽量な宇宙戦闘機で、主に頑丈な目標の攻撃や、格闘戦に用いられる。デジグネーターなど強力なサブウェポンを装備することもある。

M-51A2 グリフォン・ホバータンク

▼ホバータンクの名のとおり、中戦車に相当する兵器と装甲を備えた兵器。移動力にも優れており、地形を問わず移動することが可能な地上兵器だ。

M-47M2 マーリン・ホバークラフト

▲非武装の輸送ホバークラフトをベースに、若干の装甲と武装を施した戦闘兵器。耐久力に乏しいので、行動には細心の注意が必要になるはずだ。

SCENARIO 5 ～月面基地～

敵月面基地を破壊し完全な勝利を目指せ!!

荒涼たる月面でエイリアン軍を撃破せよ！

これまでのシナリオはすべて地球が舞台だったが、このシナリオ５からは、ついに宇宙が戦場となる。登場する機体も、宇宙戦専用に造られた新しい機体に一新されているのが特徴だ。上の機体説明を見て、プレイ前にそれぞれの特徴を把握しておいてほしい。また、敵の前線基地に攻め込むだけあって、味方基地の防衛任務はほとんどない。敵弾を回避しながら、ひたすら敵をせん滅することに集中しよう。

STORY

シャトルによって月に送り込まれた精鋭部隊を待っていたのは、月面全体を覆いつくすようにして建てられた異形の建造物と、より激しさを増した敵の猛攻だった。地球軍は、回収した敵戦闘機の調査によって判明した、次元移動装置の謎を解決するため、この強力な敵部隊を一掃しなければならない……。

PHASE 1 敵地上機を最優先で撃破！

目的	施設の防衛
自機	テンペスト軽宇宙戦闘機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	エイリアン兵器（弾数20発）

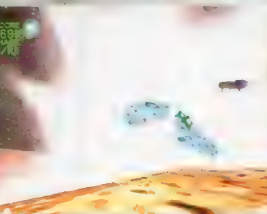
このフェイズの目標は施設の防衛だ。おもに注意すべき敵は、戦闘開始直後に現れる戦車の群れ。これを放っておくとアッという間に味方施設が破壊されるので、最優先で撃破しておくように。一方の敵戦闘機は、出現した直後に撃墜していけば問題ないはずだ。全体的に敵の攻撃はそれほど激しくないので、比較的楽にクリア可能だろう。またここでは、新たな戦闘兵器、テンペストの操作感覚を覚えておきたい。

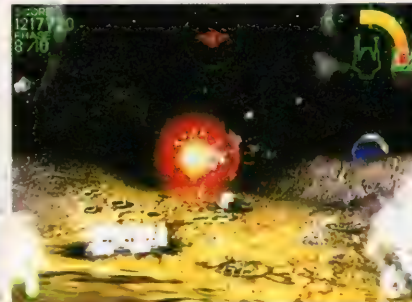
▲戦闘開始直後に現れる敵の戦車部隊は、最優先で破壊しよう。

PHASE 2 積極的に敵を攻撃せよ！

目的	敵地上機&AT砲の破壊
自機	グリフォン・ホバータンク
主力兵器	高出力レーザー
補助兵器	小型ミサイル（弾数20発）

最初の破壊目標である敵地上機は、みずから攻撃を仕掛けずにこちらが近づくのを待っているので、かまわずドンドン近づいて破壊していこう。この時は敵戦闘機も飛来してくるが、こちらは味方の砲台が撃墜してくれるので安心だ。またこのフェイズの敵AT砲の攻撃は、地形の起伏をうまく利用し、敵の弾をよけながら回避していきたい。ヘタに近づくと、砲撃を食らって大ダメージを受けてしまうぞ!!

▲こちらが近づくと動き出す敵地上機。姿を現した瞬間にレーザーで破壊しろ！

SHOOTING POINT 無重力状態を頭に入れて戦おう

このシナリオの舞台である月面は、当然のことながら無重力に近い状態。実はこの環境が、少なからずプレイにも影響してくる場合がある。中でも一番わかりやすいのが、砲台を操作する時。地球上の砲台では、照準をピタリと静止させることができたが、この月面ステージでは、標準を合わせても慣性で少しずれてしまうことがあるのだ。これが原因で敵を撃ちもらすことも多いので、自機が砲台のフェイズでは、このことをしっかり頭に入れて戦っていこう。

◀照準が静止しにくいので、微妙なアナログキーの操作が要求される。

PHASE 3 マーカーの指示を忠実に守れ！

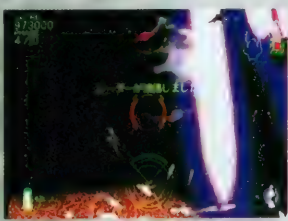
目的	シールド発生装置の破壊
自機	テンペスト軽宇宙戦闘機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	デジグネーター（弾数20発）

このフェイズの目的は、シールドに守られた敵施設の破壊だ。注意すべき点は、シールド発生装置が今までのように施設の横にあるとは限らない、ということ。ここはマーカーの指示を忠実に守って、敵基地とシールド発生装置をデジグネーターで破壊していこう。これを守れば特に問題はないはず。

▲シールドが解けると敵機が次々に現れるので、早めに基地を破壊しよう。

PHASE 4 撃たれる前に撃て！

目的	敵のせん滅
自機	固定式レーザーキャノン
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル（弾数無限）

今回の戦闘では、敵が強力な衛星兵器を放ってくるので注意が必要。レーダーをよく見て、攻撃される前に撃墜していこう。また、戦闘開始直後に自機の真上を飛行している敵戦闘機は、小型ミサイルの連射で、すべて撃ち落としてしまいたい。こちらもレーダーを見ながら、撃ちもらすことのないように。

▲少しでも撃ちもらすと、写真のように衛星兵器でレーダーを破壊されてしまう。

PHASE 5 味方との連係が重要だ！

目的	味方の護衛＆敵施設の破壊
自機	ランス重宇宙戦闘機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル（弾数20発）

このフェイズは、味方地上機にシールド発生装置を破壊させ、シールドが消滅した施設をプレイヤーが破壊する、という手順で進んでいく。とりあえず、シールドが消滅するまでの間、自機は敵戦闘機を撃墜し続けよう。この時、敵機はかなり激しい攻撃をしてくるので、1カ所に止まらないようにすること。

▲ポツンと設置してある敵のAT砲には、注意が必要だ。遠い間合いから撃とう。

PHASE 6

目的	敵のせん滅
自機	エイリアン戦闘機
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	エイリアン兵器（弾数20発）

とにかく敵をすべて撃墜せよ！

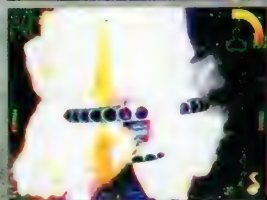
このフェイズには、多数の敵戦闘機と、1機の敵マザーシップが登場する。戦闘開始時はマザーシップを倒すことができないので、まず先に周囲の敵戦闘機たちを全滅させることに専念しよう。ただし、このフェイズのメインウェポンは、自動追尾システムが備わっていないので、簡単に敵を撃ち落とすことが難しい。うまくサブウェポンのエイリアン兵器を使って撃墜していきたい。

ちなみに、最後に残る敵マザーシップは、味方戦闘機が衛星兵器で勝手に撃ち落としてくれるので、基本的にプレイヤーは何もしなくてOKだ。

◀サブウェポンをうまく使って敵を撃墜していこう。

◀マザーシップは味方が勝手に撃墜してくれるぞ！

PHASE 7

▶敵戦闘機は、味方の砲台などが撃墜してくれるので安心。敵地上機の破壊に専念しよう。

目的	敵地上機＆施設の破壊
自機	マーリン・ホバークラフト
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	デジグネーター（弾数20発）

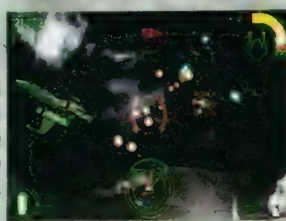
敵AT砲には近寄るな！

戦闘開始時に攻めてくる敵地上機は、なるべく味方施設に近い順番で倒していくようにしよう。また、上空の敵戦闘機や、敵基地付近に設置されたAT砲は、味方の砲台や戦車などが撃墜してくれるので無視してもよい。特にAT砲は、近寄ると大ダメージを受けるので、絶対接近しないようにすること。

▲やっかいな敵AT砲は味方戦車に任せて、敵施設に向かうこと。
◀シールド発生装置を破壊する時は、敵施設のバリアに気をつけよう。

PHASE 8 敵戦闘機を素早く撃墜！

目的	敵機迎撃
自機	固定式レーザーキャノン
主力兵器	ターボレーザー
補助兵器	小型ミサイル（弾数無限）

このフェイズの目的は、敵を迎撃し破壊すること。基本的に今まで通りの戦い方でOKだ。だが近距離に突如現れる戦闘機の編隊は、出現した直後に撃ち落とさないと、確実にダメージを受けてしまうので注意が必要。また、最後に現れる敵マザーシップは照準を合わせてメインウェポンを連射していれば、簡単に倒せる。この時サブウェポンの発射台が破壊されることもあるが、構わずメインウェポンを撃ち込もう。

▲この敵戦闘機の編隊には要注意。現れたらすぐに倒してしまおう。

PHASE 9 衛星兵器に巻き込まれるな！

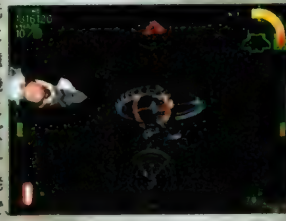
目的	敵施設の破壊
自機	ランス重宇宙戦闘機
主力兵器	高出力レーザー
補助兵器	デジグネーター（弾数20発）

シールド発生装置や敵施設などの破壊目標は、クレーター状のくぼみの中に建造されている。今までのように、デジグネーターを遠くから発射する方法は通用しない場合もあるので注意しよう。この場合、一度近づいて目標にロックオンし、そこから後退しながらデジグネーターを放てば、衛星兵器に巻き込まれずに目標を破壊できる。また、このフェイズで現れる敵は、指示があるまで無視していても大丈夫だ。

▲近づかなくてすむ場合は、当然遠くからデジグネーターを撃っていこう。

PHASE 10 次元ゲートを開け!!

目的	敵のせん滅
自機	テンペスト軽宇宙戦闘機
主力兵器	高出力レーザー
補助兵器	デジグネーター（弾数80発）

このフェイズには敵戦闘機はもちろん、敵AT砲や敵施設、そしてマザーシップが数機登場する。マーカーの指示を1つ1つこなして慎重に進んでいこう。敵施設とマザーシップはデジグネーター1発で破壊することが可能だ。また、次元ゲートのまわりにあるAT砲は、遠い間合いから1機ずつ倒していくこと。このフェイズでは、デジグネーターの弾数が80発とかなり多いので気にせずドンドン使っていこう。

▲マザーシップの進む方向に、先読みでデジグネーターを放っていこう。

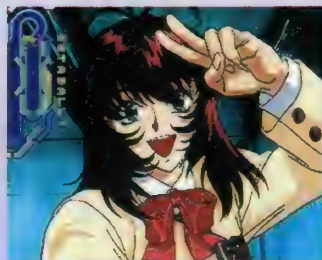
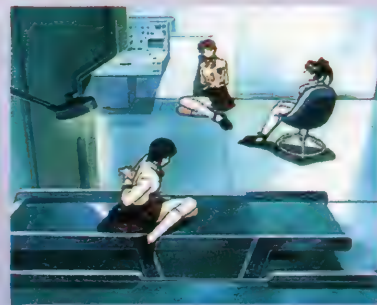
深～くプレイしたい人、感涙の情報がぎっしり！

ノエル3

SS ●セガサターン ●発売中 ●6,900円
●パイオニアLDC ●AVG ●CD 3 枚組

プレイ開始から終盤直前までの流れを徹底チェック！ シナリオ分岐が一目でわかるフローチャートと、関連データの完全ファイルも紹介するぞ。

プレイ開始から、終盤直前までの「流れ」を追う!!

前号では、プレイ開始からＤＩＳＣ１終了までの攻略法を紹介した。今回の攻略では、前回の範囲も振り返りながら、ゲーム終盤直前までの攻略ポイント＆シナリオ分岐点を紹介していこう。まずは、「ゲーム進行簡易フローチャート①②」をメインに、重要な分岐ポイント３つを解説していくぞ。また、この先のゲーム終盤では、生徒たちを誘導して脱出させるミニゲームがメインとなるため、ナノを使ってハッキングできるのは、今回紹介するところまでになる。ノードに隠された情報を集めることもできなくなるので、次ページの「ノード＆関連データファイル」を参考にできるだけ多くの情報を集め、１人でも多くの生徒を発見するように心がけよう。発見できた生徒の人数は、エンディングを決定する要因の１つにもなるぞ。

▲今回は、行方がわからなくなった代歩の居場所を発見するまでの攻略法を紹介するぞ。

◀生徒の捜索＆発見は、今回紹介する範囲までしかできないので注意しよう。

CHECK 1 恵壬はいつ理科室に到着したか？

ＣＡＴＶから放送室ノードに早めに到着し、恵壬とヴィジュアルフォンで会話していると、彼女が理科室に由香を助けに行くイベントが発生する。この時、恵壬がいつ理科室に到着したかによって、シナリオが分岐するぞ。なお、この会話イベントが発生しなくても、恵壬を理科室に向かわせることは可能。早く到着させれば無事由香を救出でき（イベントムービー有り）、プレイも有利に進めることができる。恵壬が「理科室に向かう」と言い出したら、快く送り出して上げよう。なお、由香を救出できなかった場合は、由香がテロリストに利用されようとしているイベントムービーが出現する。このムービー目当てに、わざと到着を遅らせるというやり方もあるぞ。

▲早めに放送室ノードに到着できれば、恵壬が理科室に向かうと言い出す。

◀由香を救出できなかった場合、このイベントムービーを見ることができる。

恵壬が理科室についた時間によって分岐

- **～16:25**：由香救出 → ハッキング → 由香から着信（情報交換） → 代歩から着信（音声のみ） → ハッキング → ベイタワー爆破
- **～16:30**：恵壬捕まる → ハッキング → ティナから着信 → ハッキング → ティナから着信 → 由香から着信（音声のみ） → ハッキング → ベイタワー爆破
- **～16:35**：恵壬から着信 → ハッキング → 由香から着信（音声のみ） → ハッキング → ベイタワー爆破
- **～16:40**：恵壬から着信 → ハッキング → 恵壬とティナ再会 → ハッキング → 由香から着信（音声のみ） → ハッキング → ベイタワー爆破
- **～16:45**：恵壬から着信 → ハッキング → 恵壬とティナ再会 → 由香から着信（音声のみ） → ハッキング → ベイタワー爆破
- **～16:55**：恵壬捕まる → ティナから着信 → ハッキング → ベイタワー爆破

ゲーム進行簡易フローチャート❶

由香からパーティの招待状が届く
↓
由香から強制着信・ＯＳ書き換えられる
↓
理科室ノードにハッキング（到着までのコマンド回数で分岐あり）
↓
由香から「生徒の居場所探し」を頼まれる
↓
ニュース着信
↓
ありさ暴走
↓
恵壬＆ティナ、テロリストから脱出
↓
思い出くんのバッテリー疲労
↓
代歩から着信（ムービーのみ）
↓
ありさバージョンUP
↓
由香捕らえられる
↓
ニュース着信
↓
代歩から着信（会話の量によって分岐あり）
↓
思い出くんのバッテリーを切り換えなかった場合、使用不能に
↓
代歩から着信（古都海と会話）
↓
ネットが強制切断される
↓
アクアタワーに、ＣＡＴＶ経由で再侵入（放送室ノード到着までのコマンド回数で分岐あり）
↓
思い出くん使用可能の場合、破壊される
↓
恵壬から着信（途中キャッチホンによる分岐あり）
↓
ティナと会話（分岐によって発生）
↓
恵壬、理科室に向かう
↓
由香救出（分岐によって発生）
↓
恵壬襲われる（分岐によって発生）
↓
ベイタワー爆破（DISC１終了）

CHECK 2 由香は助けておいた方が絶対お得

由香を恵壬に救出させておくと、その後のプレイを有利に展開することができる。由香が戻っていれば、序盤で行った情報交換を再開することができるからだ。もし、まだ居場所を特定できていない生徒がいてもこれで安心。全生徒発見をめざして、ハッキング＆情報交換をどんどん行おう。

由香が救出できなかった場合、テロリストに解放されない限り、由香が合流することはない。由香が解放されるのはかなり後になるので、情報交換の機会はなくなってしまうぞ。最良のエンディングを目指すのなら、由香は絶対に救出しておくべし。

◀由香を救出すると、恵壬やティナと会話する機会が減ってしまうのが難点？

CHECK 3 ナノのレベルは早めに上げておこう

ゲームを進めていくと、校長室や理事長室、裏回線などを目指してハッキングする事態が発生する。これらのノードは、ナノのレベルが低いとハッキングが成功しないので、先にナノのレベルを上げておく必要があるぞ。

ナノは、ハッキングを成功させたノードの数によってレベルアップしていく。早めにレベルアップさせるコツは、なるべくウィルスのないノードをハッキングし、ハッキング失敗の回数を減らすことだ。そのためには、各ノードのプロテクトのパターンと、ウィルスの有無を知っておけば断然有利になるぞ。次ページに、全ノードのプロテクトパターン＆ウィルスの有無が載っているので、これを参考にプレイしよう。

▲ナノがレベル3になった！　この状態なら、どのノードでもハッキングを成功させられるぞ。

◀リサーチコマンドが省略できればベストエンディングも見やすくなるはずだ。

◀レベルが足りないと、目的のノードまで到着できない場合もある。注意しよう。

おまけコラム DISC交換時に、ビジュアル発見!!

本作はCD3枚組になっているので、プレイを進めていくとDISCの入れ替えの作業が必要になる。この時データをいったんセーブするのだが、なんとこの時に特別なビジュアルが見られることがあるのだ。もちろん内容は、プレイ中には絶対見ることのできないものだぞ。ただし、このビジュアルはバッドエンドのシナリオに進む場合にのみ発生するもの。DISC1からいきなりDISC3へ、というように、まともにストーリーが見られなかった人に対する「救済策」的な意味合いが強いビジュアルなのだ。「どうしても見たい！」という人は、わざとバッドエンドのシナリオに進んでみよう。

WARNING　Pioneer
警告
ディスク2は終了しました。STARTボタンを押すとマルチプレイヤー画面に進みますのでディスク3に入れ替えて、再スタートしてください。
Noel 3

▶バッドエンドでない場合は、データセーブ後この画面が表示される。

▲これが「救済策」(？)ビジュアル。他にもあるかもしれないので、興味がある人は探してみては？

おまけコラム 暗闇の中で2人は…？

由香を助けるために、ダクトを通って理科室に向かった代歩と古都美。だが代歩が天性の方向音痴ぶりを発揮して、2人とも迷子になってしまう。しかもダクト内は停電のため真っ暗闇。怖がる古都美は代歩に抱きつくのだった。「ちょっと古都ちゃん、そこは……」「代歩ちゃーん」「だから、変なトコ触らないでってーーん！」「代歩ちゃーん」「んもう！　仕返ししてやる～」「キャ！　や、ダメ！　そんなトコ触らんといてーな」……。聞いていると変な気分になってしまいそうなこの会話、音声のみの場面だが、由香が合流するまでの間1～3回聞けるぞ。

VisualPhone NetGroup
KAHO SHIMIZU

▶う～ん、何だか楽しそうだなぁ（笑）。仲間に入れてもらえないかな？

これでハッキングは超楽勝♥

ノード&関連データ完全FILE

▲ノードに収納された関連データの形態は、ポートレートやチャットなどいろいろとあるぞ。

▶ハッキングで得たチャットなどの情報は、当日の生徒たちの行動を知る重要な判断材料になる。

ここでは、ゲーム中に登場する全ノードのプロテクトパターン（A・B・Cの組み合わせ）とウィルスの有無、さらに、そこに収納された関連データの名称と情報形態を紹介しよう。これがあれば、ナノを早めにレベルアップさせるのも楽勝。ハッキングによる情報収集作業を効果的に進められるぞ。なお、関連データにはここに書かれたもの以外に、ムフフ♥なものがいくつか用意されている。見たい人は、自力で探してみよう。

◀ゲームのクリアには無関係のポートレートを集めるのも、このゲームの楽しみの一つだ。

要注意！ たとえウィルスがなくても…

ハッキング先のノードにウィルスがなければ、ハッキングはかならず成功させることができる。しかし、データのダウンロードだけは失敗することがあるのだ。その場合、もう1度「リサーチ」で再ダウンロードする必要がある。2度目のダウンロードは、確実に成功させられるぞ。

▲▶残念ながら、ダウンロードのみ失敗するパターンは、防ぎようがない。もし失敗したら、忘れずに再ダウンロードしよう。

ノード別データFILE

ノード名	プロテクト	ウィルス	情報の種類	タイトル
由香自宅	–	–	PIC	由香オフオフッ
			PIC	由香ちゃんへ
代歩自宅	A		CHAT	今回
			PIC	代歩のお姉ちゃん
恵壬自宅	B			
アクアタワー	ABC			
エディ	–	–		
ALICE	–	–		
普通教室サーバー	AB			
図書館サーバー	AC			
管理棟サーバー	BC	●		
特別教室サーバー	AB			
体育館サーバー	AC			
クラブサーバー	BC			
研究会サーバー	AC			
生徒用サーバー	BC	●	PCARD	御手洗洋子
			TXT.ETC	やることメモ
			HP	水着ランキング
			HP	浴衣ランキング
			HP	肉球ランキング
赤木舞	AB	●	CHAT	明日さ
			CHAT	珍しい
			CHAT	和っち
			MAIL	支払通知
			MAIL	いいよ別に
			PIC	舞ちゃん学園祭
			PIC	赤木女王
			PIC	赤木バニー
			ID	
			PCARD	那須原和希
			PCARD	水無月麻衣
			PCARD	和久井理絵子
浅加賀守美	BC	●	MAIL	時間決めたよ
			MAIL	ゲンさんはダメ
			ID	
綾崎初音	C		CHAT	音楽
			MAIL	補習呼び出し
			MAIL	占い料金改訂
			ID	
井口清美	A		CHAT	明日の
			CHAT	皆
			CHAT	ニュース
			CHAT	何
			ID	
			PCARD	林佐和子
一条真澄	BC	●	CHAT	刈谷先生
			CHAT	英語
			MAIL	同窓会のご案内
			MAIL	新しいお店
			PIC	一条と愛犬ラッキー
			PIC	一条真澄の浴衣でドン
			ID	
			PCARD	織田真理
上田幸絵	C		MAIL	呼び出し通知
			ID	
内田恭子	A		MAIL	急用です！
			PIC	スイスの恭子
			ID	
榎沙矢加	AB		CHAT	あ、
			CHAT	何だ？
榎沙矢加	AB		CHAT	フール
			CHAT	体育館
			MAIL	守口先生へ
			MAIL	ずっと好き
			PIC	素顔の榎さん
			PIC	モデルの榎さん
			PIC	モデルの榎さん2
			ID	
岡野由香	–	–	CHAT	最近恵壬
			CHAT	由香～
			CHAT	せんぱい
			CHAT	大会
			MAIL	今度こそ
			MAIL	もう限界
			PIC	代歩のお気に入り
			PIC	彼と亜弓ちゃん
			PIC	代歩かっこいー
			PIC	由香自宅にて
			PIC	いけないことBY洋子
			ID	
小椋茜	BC	●	CHAT	大丈夫？
			MAIL	占い料金改訂
			MAIL	オグ、元気？
			MAIL	招待状
			ID	
			PCARD	沢瑞穂
織田真理	A		MAIL	使用許可証
			MAIL	織田さんへ
			MAIL	会場について
			MAIL	提案として
			MAIL	林さんの好意
			MAIL	真理ちゃんへ
			MAIL	質問です
			PIC	織田真理はっぴー
			ID	
			PCARD	響野萌
			TXT.ETC	クリパメモ
			TXT.ETC	準備メモ
			TXT.ETC	予算メモ
			TXT.ETC	ゲーム・メモ
越智美由紀	BC		CHAT	メグ
			CHAT	いや
			ID	
神崎恵	C		MAIL	占い料金改訂
			MAIL	LD返して
			ID	
			PIC.ETC	佐和子様と神戸
木村千鶴子	A	●	MAIL	会費未納
			ID	
			PIC.ETC	スペース瀬野木村
佐伯麻美	B		CHAT	久しぶり
			PIC	塁と麻美
			ID	
			HP	佐伯のお願い
佐野倉恵壬	ABC		CHAT	遅く
			CHAT	助手
			PIC	恵壬へプレゼント
			ID	
沢瑞穂	C		MAIL	一応お礼です
			PIC	沢一家
			PIC	沢とラッキー&バニー
			PIC	瑞穂のお気に入り
			ID	
清水代歩	BC	●	CHAT	こないだ
清水代歩	BC	●	CHAT	たくもう
			CHAT	東郷
			CHAT	最近どう
			CHAT	私に用
			CHAT	だめだよ
			CHAT	いい手
			CHAT	また
			CHAT	フィガロ
			CHAT	聞いてよ
			MAIL	また泊めてね
			PIC	代歩ちゃんの彼
			PIC	秋吉とバイト代歩
			PIC	夕涼みの代歩
			PIC	隙あり由香～
			PIC	また隙あり由香～
			PIC	今だ隙あり由香～
			PIC	代歩とたらふく～
			PIC	代歩ちゃんケバい
			PIC	代歩ちゃんいい気分？
			PIC	代歩ちゃんどれにする？
			ID	
			PIC.ETC	由香ちゃん重い～
篠原有貴	A		CHAT	ラブレター
			CHAT	ああ、
			CHAT	大した
			MAIL	削除しました
			ID	
瀬野優	B		CHAT	チケット
			MAIL	部室使用届
			MAIL	ナイトメア
			MAIL	ぜひとも
			ID	
反沢美津子	C	●	CHAT	どこに
			MAIL	がってん承知
			PIC	反沢タガンボー
			ID	
			PCARD	内田恭子
寺田雅美	AC		MAIL	貸し出し証
			MAIL	ごめんね、テラ
			PIC	寺田温泉
			ID	
			PCARD	小椋茜
遠見都	B		CHAT	何がいい
			MAIL	絶対ないしょ
			MAIL	ヒスゆにばあ
			ID	
			PCARD	篠原有貴
			PIC.ETC	貧血部
中根真帆	C		MAIL	発注書控
			MAIL	受注確認
			MAIL	アシスタント
			MAIL	OKです
			ID	
那須原和希	A	●	ID	
			PCARD	赤木舞
夏木蒔絵	ABC		MAIL	楽しみだね
			MAIL	占い特集
			ID	
			PIC.ETC	蒔江降臨
西村知奈	AC		CHAT	あなた
			CHAT	元気？
			PIC	TINAのDADY
			PIC	BEACHのTINA
			PIC	TINAとMTB

※表の見方……「●」＝ウィルス有り。「CHAT」＝チャットデータ。「MAIL」＝メールデータ。「TXT.ETC」＝その他の文書データ。「PIC」＝主要写真データ。「PIC.ETC」＝その他の写真データ。「PCARD」＝パーソナルカード。「PER.ETC」＝その他のパーソナルデータ。「ID」＝IDカード。「HP」＝ホームページデータ。「ETC」＝その他のデータ。

無関係の情報から、女子高生の素顔に迫れ！

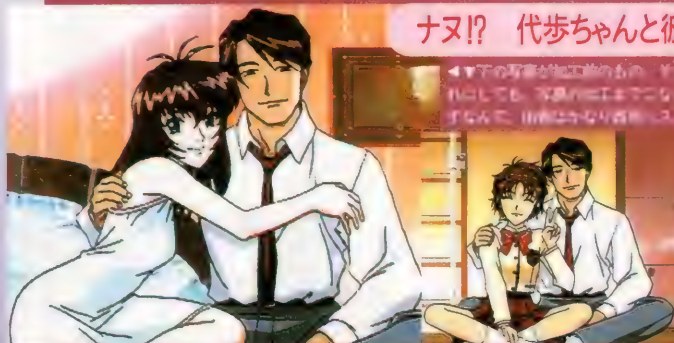
本筋とは関係がないデータを集めて、彼女たちの日常生活をかいま見るのは、「ノエル」シリーズの伝統的な（?）楽しみの1つ。本作では3-Bのクラスメイト全員が登場するので、主要キャラ以外の「女子高生情報」も、たっぷり用意されているのだ。チャットなどの文字情報では仕様の他愛もない日常会話を、ポートレートからは彼女たちの意外な素顔を見ることができるぞ。できるだけいろんなデータを集めて、江司高校の学校生活に大潜入しちゃおう！

都ちゃんが保健室で♥

保健室の都ちゃんが保健室で休んでいると、そこにあこがれの先生が……。思わず彼女は、チュ♥としちゃいました。ってところを、担任に見られちゃいましたとさ。

ナヌ!?　代歩ちゃんと彼氏のツーショット!?

◀▼下の写真を加工前のもの。それにしても、写真加工までこなすなんて、山崎はかなり器用……。

我らのアイドル♥代歩ちゃんが、見知らぬ男と親しそうにしている!?　「代歩ちゃんの彼氏」と名付けられたこのポートレート、実は山崎が、クラスメイトの元彼氏の写真と、代歩の写真を加工したニセモノ。代歩はしつこく言い寄ってきた山崎、これで挑発するつもりだったらしい。代歩ファンはひと安心?

ノード名	プロテクト	ウィルス	情報の種類	タイトル
西村知奈	AC		PIC	TINAのLSTDAY
			PIC	知奈にけられた〜
			PIC	TINAとLUCY
			ID	
丹生石由香里	C		CHAT	さっき
			PIC	恭子ちゃんと軽井沢
			ID	
			PCARD	一条真澄
			PIC.ETC	ガッツ丹生石
			ETC	オーダー表
林佐和子	AB	●	CHAT	小椋
			MAIL	佐和子へ
			PIC	ニースの佐和子
			ID	
			PCARD	井口清美
響野萌	A		CHAT	サイン
			CHAT	試合
			ID	
			PCARD	綾崎初音
松木静江	BC		MAIL	特別許可証
			MAIL	決定通知書
			ID	
			PCARD	上田幸絵
御手洗洋子	AC		PIC	清水猫BY洋子
			PIC	2位の遠見
			ID	
			PCARD	和倉古都海
			HP	時計ランキング
水無月麻衣	B	●	MAIL	たけしがさあ
			PIC	水無月女王
			PIC	部活舞麻衣
			ID	
			PIC.ETC	舞麻衣っす
結城亜弓	C		CHAT	写真
			MAIL	占い料金改訂
			ID	
和久井理絵子	AB	●	MAIL	ごめんなさい
			ID	
和倉古都海	BC		MAIL	占い料金改訂
			PIC	ずっこけ古都海
			PIC	ぶっつけ古都海
			PIC	代歩ちゃん見えるえ〜
			PIC	古都海とこねこ
			PIC	長靴下古都海
			ID	
風間先生	AC	●	MAIL	嘆願書
			MAIL	クラス会計画書
			MAIL	先生におわび
			MAIL	メンテ日では
			HP	入院先のお知らせ
			HP	メンテナンス通知
			ETC	出席簿
保健室	BC	●		
保健準備室	AB			
保健管理室	AC	●	ETC	保健室入室記録
資料室	B		PIC	3-Bクラス写真
事務室	AC			
職員室	AB	●		
映像資料室	BC	●		
経理室	B			
校長室	ABC		PIC	都でチュ！
			PER.ETC	校長BL
理事長室	ABC		PIC	佐和子の誕生日
生徒会室	BC			

ノード名	プロテクト	ウィルス	情報の種類	タイトル
放送室	AB	●		
編集室	C			
新聞部室	AC	●	PIC	肉球大好き古都海さん
			PIC	古都海の肉球ショー
			HP	靴ランキング
用務員室	A			
給水タンク	B	●		
制御室	AB			
電源室	A			
管理室	BC			
電算室	C	●		
美術室	A			
美術教官室	BC			
画材倉庫	AC			
工作室	A			
模型室	B			
CAD室	C			
第2視聴覚室	AB			
第1作業室	B	●		
理科室	AC		PCARD	越智美由紀
			PER.ETC	究極ギャグコレ
実験室	C			
調理実習室	A			
家庭科準備室	BC			
端末室	AC	●		
集中コンソール室	A			
CG室	BC			
第2スタジオ	C	●		
音楽準備室	A		PIC	初音音痴テージ
音楽室	B		PIC	ピアノの前の恵壬
第1視聴覚室	AB			
縫製室	A	●	PCARD	遠見都
裁断室	B			
体育教官室	BC		PCARD	寺田雅美
スポーツジム	C	●	PCARD	神崎恵
コート管理	AB			
グラウンド管理	AC	●		
クラブハウス	ABC			
検索室	AB			
図書管理室	B			
司書室	BC	●	PCARD	清水代歩
データベース室	C			
陸上部	AC			
テニス部	AB		PCARD	丹生石由加里
			PCARD	結城亜弓
サッカー部	A	●	PCARD	佐伯麻美
バスケ部	B		MAIL	休部届
			PCARD	榎沙矢加
			ETC	バスケ部名簿
バレー部	BC		PCARD	松木静江
バトミントン部	A	●		
水泳部	B			
弓道部	C			
科学部	BC		PIC	思い出君完成記念
			PIC	代歩恵壬露天風呂
			PIC	想い出くん初号機組立中
			PER.ETC	コマンドコード
合唱部	A			
茶道部	B	●		
演劇部	AC		PCARD	中根真帆
ブラスバンド部	A		PCARD	佐野倉恵壬
文芸部	B		PCARD	瀬野優
手芸部	C		PCARD	反沢美津子
美術部	A	●		

ノード名	プロテクト	ウィルス	情報の種類	タイトル
写真部	BC		PIC	スキューバBY洋子
			PIC	お昼寝御手洗
			PIC	代歩トップレス？
			PIC	ベンチ
			PIC	恵壬のスナップ
			PIC	泣きべそ初音
			PIC	佐野倉撮影会
			PIC	撮影会佐野倉
			PIC	激写ガール佐野倉
アニメ研究会	B		CHAT	優
			PIC	コスプレ由香ちゃん
			PIC	コスパの瀬野と木村
ロック研究会	C	●		
マスコミ研究会	A		PIC	林ピンタピンタ
			PIC	榎アンノ7月号
ミステリー研究会	BC		PIC	心霊呪術史守美
			PCARD	浅加賀守美
映画研究会	B		PCARD	木村千鶴子
国際交流研究会	C	●	PCARD	西村知奈
オカルト研究会	AB		PIC	エコエコ浅加賀
			PCARD	夏木時絵
			HP	MORIの心霊ゾーン
フォーク研究会	B			
ネット研究会	C	●	PCARD	岡野由香
UNKNOWN	—	—		
専用回線PL1	A			
専用回線PL2	BC	●		
専用回線PL3	C			
放送中継機1	AB			
放送中継機2	BC	●		
CATV	—	—		
非常用端末A1	B			
非常用端末A2	C			
非常用端末A3	A			
非常用端末B1	AC			
非常用端末B2	B			
非常用端末B3	BC			
非常用端末C1	A			
非常用端末C2	B			
非常用端末C3	AB			
A-プロテクト1	AC			
A-プロテクト2	B			
A-プロテクト3	C			
A-プロテクト4	AB			
A-プロテクト5	ABC			
裏ネット接続機	—	—		
裏端末G143	AC			
裏端末G144	BC			
裏端末G258	AB			
裏端末S105	BC	●		
裏端末S564	AB			
裏端末S023	BC			
裏端末SS46	AB			
裏端末D111	AC	●		
裏端末D002	BC			
裏端末D123	AB			
裏端末D666	ABC	●	PER.ETC	ネットマップ
裏端末S666	ABC	●		
裏端末G666	ABC	●	PER.ETC	千鶴子……
裏ネットサーバー	—	—		
AQUA	—	—		
BETH	—	—		
LUNA	—	—		
3-B	—	—		

ベストエンディングへまっしぐら！　全選択肢をチャート攻略！

6インチまいだーりん

SS	●セガサターン　●発売中　●5,800円
	●キッド　●AVG

今回は必ずベストエンディングにたどり着ける、究極の完全チャート攻略！　これで、ピグマリオンたちを確実に人間にしてあげられるぞ!!

エンディングまで一挙攻略！

ピグマリオンと呼ばれる、まるで人間みたいに行動できる不思議な人形の少女たち。このゲームは、彼女たちと一緒に過ごす15日間を描いたメルヘンチックなAVGだ。クリア自体は比較的簡単だが、最高のエンディングを狙うとなると一気に難易度が上がる。そこで今回は、最終日までの正解選択肢をすべて掲載。これをたどってプレイすれば、絶対にベストエンディングが見られるぞ。特殊なグラフィックが見られる場所もすべて掲載するので、見のがすな。

▲今回は、ベストエンディングまでの道のりを完全にチャート化。迷うことがないので、純粋に物語を楽しめる。

全12種のエンディング制覇をめざせ！

このゲームは、3人のパートナー別に違った物語が展開する。そして各パートナーごとに、ベスト、グッド、ノーマル、バッドという4つのエンディングが用意されているぞ。エンディングの分岐条件は秘密だが、今回のチャート攻略を参考にしてゲームオーバーにならないようにプレイすれば、きっとすべてのエンディングを見られるはずだ。

▶ベストエンディングでは、彼女が転生により失った記憶を取り戻す。

システム攻略

ピグマリオンと暮らす時の2大ルールをチェック！

ここで教える2つの基本を守れば、ゲームオーバーになる確率は一気に減る。プレイする前に、必ず1度は目を通しておこう。

1 優しい気持ちで接すること！

ピグマリオンは、パートナーである人間の「優しい心」によって人間へ転生できる。よって、会話する時に彼女たちを気遣うのは基本中の基本だ。間違っても、彼女たちを馬鹿にしたり、傷つけたりするような行動は避けること。このゲームでは優しい行動が裏目に出ることは少ないので、常識的に考えて普通に行動すれば問題はないぞ。パートナーとの相性は、毎日の終わりに通信簿形式で評価される。評価が悪すぎると、物語終盤で強制的にゲームオーバーになることもある。常にデータを更新せず、2、3日前のデータもセーブしておくと安全だぞ。

▲相手の意思を尊重してあげるのが大事。でも、イタズラをした時はキチンと叱ってあげることも大切。

◀わざとケンカを売るような選択肢を選ばない限り、ゲームオーバーにはならない。

通信簿の見方

良い		普通		悪い

2 他人に見つからないように隠すこと

ピグマリオンは、パートナーである主人公以外の人に存在を知られてしまうと消滅してしまう。彼女たちを連れて行動する時は、特に周りの目に注意すること。もし彼女たちが見つかりそうになったら、体を張ってでも守ってあげよう。彼女たちを見捨てて1人で逃げたら、確実にゲームオーバーだぞ。また、彼女たちが行方不明になった時は、彼女たちがいそうな場所を予想して、早めに探し出すことが必要だ。ぐずぐずしていると、先に他の人に見つかってゲームオーバーになってしまう。他にも突発的なアクシデントも多い。次ページからのキャラ別攻略ではバッドエンドが多い日をまとめてみたので。こちらも、必ずチェックしておくこと。

◀ミンティーが人に見つかりそうに！　ここで彼女を見捨ててしまうと、当然ながらゲームオーバーになってしまう…。

注意！ 隠し方が下手だと怪しまれてしまう

家族の中でも、特に妹の美知と会話する時は注意してほしい。彼女から何かを追求された時、言い訳がヘタだと彼女は不信感をいだいてしまう。この不信感が高まると美知は主人公を怪しむので、ピグマリオンが見つかる確率が高くなってしまうのだ。なお、美知を誉めると不信感がうすらぐこともある。物語と関係なさそうな会話だからといって、決しておざなりにしないように。

▲「どうでもいいだろ」というような、投げやりな答えでは怪しまれて当然だぞ。

キャラ別 最短&完全攻略チャート

このチャート通りに進めば、ベストエンドは確実だぞ。【記号の見方】♥＝評価が大きく上がる選択肢。×＝他の選択肢を選ぶとゲームオーバーの危険性あり。★＝他の選択肢を選ぶと物語が分岐する可能性あり。

スーパー活動的な元気少女 ピム

川の近くで箱を拾うと、ピムとのシナリオに突入する。彼女は活発（イタズラ好き）なので、できるだけ好きなことをさせてあげよう。行動を制限しすぎると、一気に不機嫌になってしまうのだ。ピムを喜ばせるには、自分も一緒になって動き回るのが一番。彼女の遊びには必ず付き合ってあげよう。

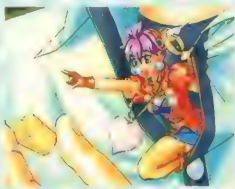
1日め

①どうって、別に
②読みかけの推理小説が～
③そっ、そうだね
④ぼ――っとして何も考～
⑤月の力って、何なの？
⑥なるほどねー
⑦15日間っていうのは、な～
⑧一生人間になれなくなる～
⑨ピムという人格が、なく～
⑩それで人間になりたい～♥
⑪わかった、協力するから♥
⑫何をそわそわしてるの？

2日め

①もう少し寝かせてくれよ
②ごめん、ごめん
③いたずら書きだろ
④上手に描けたね
⑤そんなこと、ないってば！
⑥勉強さ
⑦人間になった後、どうな～
⑧もしかして、転生のこと～
⑨ピムの世界について
⑩やめとく
⑪なぜ、俺のところへきた～
⑫あの箱について
⑬うん、うん
⑭もし、開けちゃうと？
⑮ピムの格好について
⑯君たちって、みんなそん～
⑰活動的だから？
⑱うん、好きだよ
⑲遊んであげようか
⑳追いかけっこ
㉑まさか、違うよ♥

3日め

①それって、どういう意味～
②活発な子だな
③呼びかけてみようか？
④消しゴムが奥に入っちゃ～
⑤やっぱり、やめよう
⑥あ、いえっ、配達の途中～
ミニゲーム発生
⑦ごめんよ、ピム
⑧話しようか？
⑨ごめん、ピム。機嫌直～★
⑩みんな、それぞれ忙しい～
⑪もちろんだよ
⑫人それぞれだと思う～♥
⑬そんなことないよ
⑭女の人がきれいになる～
⑮ピムも化粧して、きれい～
⑯もちろんさ
⑰やっぱりピムをみて～♥
⑱でも、ピムにも“たん～

4日め

①だってさー
②学生の伝統さ
③俺もきらいさ、実は
④遊んでほしいのかい？
⑤うん、そうだよね
⑥そうそう、そうだよね！
⑦何となく、わかるよ♥
⑧怖くないさ、雨と同じ、～

5日め

①ここはまず、理由を～♥
②ここで叱らなければ、うん
③…うん、上手だね。ははは
④俺かな？
⑤先にピムを見に行こうか？
⑥ただお腹がすいただけさ
⑦妹の部屋×
⑧うん、きれいだよ♥
⑨ピムはそのままが１番～★

6日め

①本棚
②ピムのことなら何でもわ～
③大人は使わないんだよな～
④クイズ？ …うん、いいよ
⑤う――ん、降参！♥
⑥お願い、教えて？
⑦わざとだろ？
⑧もう、子どもじゃないか～
⑨人それぞれでいいんだよ♥
⑩ちょっと説教してみるか
⑪まだ、だめ
⑫よし、じゃー一緒に帰ろう
⑬よし、きた
⑭そろそろやめよう

7日め

①静かにしてるならいいよ
②ピムの顔がおかしくって
③目配せする
④て、手伝えばいいんだよ～
⑤見つかったら、どうす～♥
⑥スポーツ
⑦がんばれ、ピム！
⑧うまいじゃないか？♥

8日め

①まあまあかな
②そうだよなあ、うん
③ったく、もう、しょうが～
④本ばっかりだからだろ？
⑤出ようか？
⑥ぷっ、冗談でしょ？
⑦あやまるからさ、ごめん
⑧ごめんごめん♥
⑨わかった、連れていくよ♥

9日め

①おいおい、うそでしょ？
②ははは、ごめん、ごめん
③昼飯を一緒に食べたか～★
④やっぱり、いちご味でしょ

10日め

①うん、もちろんだよ
②もう、ばっちりだね
③ははは、大丈夫だよ♥
④「激突！ドラゴンファ～★
⑤こんちわ！
⑥はい、そう～
⑦そうですね
⑧まあ、内容なしのバリバー～
⑨恋人同士で～
⑩お互いに愛～
⑪…そうだね♥
⑫暑いからさ
⑬どうして、あんなこと～♥
⑭人に見つかっちゃたら、～
⑮大事なことなんだよ
⑯寄ろう
⑰格闘ゲーム「リアルファ～
⑱大技ねらいの一発勝負師
⑲いいんだ、ピムに見せ～♥
⑳店内を見て回ろう
㉑よし、やってみよう！
㉒ちゃんと待っていよう
占い（全10問）

11日め

①へえ――っ、上達してき～
②よっ！バスケの達人
③エトセラにピムのことを～
④ふろ場×
⑤早くしろ！
⑥飲み物を取りに来た×
⑦ごめんね、閉め忘れち～♥
⑧じゃあ、明日いこう！

12日め

①寝ぼけたふりをするか
②う――ん、…ピム……
③やっぱり、食べなくっちゃ
④そうだね
⑤うん、そうだね
⑥つながってるかもね
⑦忘れ物を取りに…
⑧ジェスチャー
⑨ピムを連れて逃げる♥×
⑩どうしてあんなことし～♥
⑪だめだよ。見つかったら～
⑫今日は素直だね
⑬描かせてあげる
⑭ピム（左）と俺（右）
⑮体育は体を動かせるけどね
⑯うん、もちろんだよ♥

13日め

①ときには、ね
②かわいいよ
③小鳥とピムは違うよ
④ピムはもっと大事な存～♥
⑤違うよ★
⑥してないよ
⑦そうだね
⑧ばか、クワガタなんかに～
⑨落ちそうなピムに手を～×
⑩大丈夫か？ 一体どう～♥
⑪自分の部屋へ駆け戻ろう×
⑫ピム、大丈夫だよ！♥
⑬何でもないってば！

14日め

①どうした、元気ないな♥
②もう１度言う
③かくれんぼ
④一体、どうしたんだい？
⑤しょうがないよ♥

最終日

①俺は絶対に忘れないぞ♥

要注意！ ゲームオーバーが多い日をチェック!!

とにかく13日めの後半の選択肢に注意。まず、ピムが花瓶にぶつかった時、ピムを助けないとゲームオーバーになる。その後はすぐに自分の部屋に戻らないと、ピムは家族に見つかってしまうぞ。最後に、美知に怪しまれすぎていると、自室で絶対にピムが見つかってしまい、ゲームオーバーに…。完全にハマってしまうので、注意すること。

▲13日めの後半は、選択肢 [illegible]

特殊なグラフィック入手場所

※グラフィック内容の欄内にある×は、ゲームオーバーにならないと見られないことを示しています。

日時	グラフィック内容	入手場所
1日め	ベッドの上で寝そべるピム	①で「読みかけの推理小説が～」を選ぶ
2日め	ベッドの下に隠れるピム	⑳で「かくれんぼ」→「ベッドの下」を選ぶ
3日め	美知のベッドに寝そべるピム	⑫で「いや、だめって～」を選ぶ
5日め	ノートの落書き	①で「ここはまず理由を～」を選ぶ
7日め	×店で公一に見つかる	④で「な、何でもない」→「返事～」を選ぶ
	ボールをもって喜ぶピム	⑧で「うまいじゃないか」を選ぶ
9日め	ゲームをするピム	③で「今度にしようよ」を選ぶ
11日め	×居間で美知に見つかるピム	評価が低い時、⑥で「美知が部屋～」を選ぶ
12日め	×鬼松に見つかるピム	⑨で「１人で逃げる」を選ぶ
13日め	×加奈子に見つかる	⑤で「そ、そう～」→「か、関係～」を選ぶ
	×母に見つかる	⑪で「そのままその場に～」を選ぶ

マジメで優しい女の子
エトセラ

エトセラとは、山で箱を拾うと出会うことができる。マジメな優等生タイプの彼女と接する時は、たとえ冗談でもふざけた行動を取ってはいけない。特に恋愛関係の問いには、必ずマジメな答えを選ぶこと。そして重要なのは、常にエトセラへの「愛」を示すことだ。ちょっと大胆なくらいの行動を取ろう。

1日め

①どうって、別に
②そう言えば、箱はどうな～
③大丈夫、怖がらなくてい～
④今日の晩めし何かなー、～
⑤月の力って、一体何なの？
⑥15日間っていうのは、な～
⑦う、うん
⑧エトセラの人格がなくな～
⑨それで人間になりたい～♥
⑩わかった、協力するから♥

2日め

①人間になった後、どうな～
②エトセラの世界について
③やめとく
④なぜ俺の所へ？
⑤あの箱について
⑥もし、開けちゃうと？
⑦エトセラの格好について
⑧君たちって、みんなそん～
⑨おしとやかだから？
⑩うん、いいよ
⑪俺について、なんちゃって
⑫花の本
⑬ベッドの下
⑭き、きらいじゃないよ
⑮小さいから♥

3日め

①下に行こう
②エトセラが起きているか～
③お前、部活に遅れそうな～
④つんでいこう
⑤考えごとしてるとなかな～
⑥エトセラのことが気にな～
⑦ああ、そうだよ
⑧すごいな、エトセラ
⑨ある女の子が俺にくれた～

4日め

①気が合うね、俺たち
②エトセラと早く話がした～
③通っている学校について
④もちろん好きさ
⑤手伝い（店番や配達）に～
⑥家族について
⑦…うん
⑧人それぞれだと思うけ～♥
⑨女の人を、より魅力的～
⑩大丈夫？♥

5日め

①食べます、食べます！
②昨日はごめんね
③運命だね♥
④俺はエトセラの方がいい～
⑤公一について
⑥うん、まあね
⑦加奈子について
⑧おせっかいを焼くのが好～
⑨鬼松について

6日め

①いいや、それほどでもな～
②俺は、もともとさわやか～
③大丈夫！俺がしっかり守～
④俺と出かけるのが？
⑤クララかな
⑥今のままで充分だよ
⑦一緒にがんばろう
⑧すばらしい作品だぞ
⑨見て見ぬふりをする♥
⑩エトセラにとっては冒険～

7日め

①そんなことないよ、エト～
②大丈夫、安心して♥
③そうだね
④へ——、そう？
⑤およそ5年はかかったな
⑥借りていこうよ
⑦もちろん勉強だよ
⑧いや、ごめんごめん♥
⑨風が気持ちいいよ
⑩わかった、帰ろう

8日め

①ベッドの下
②大丈夫だよ、うん
③そうだよね、やっぱり♥
④な、何？
⑤はい！
⑥本読もうか、児童文学？
⑦大きな花が一輪
⑧もくもくと立ちのぼって～
⑨なみなみと入っている
⑩う～ん、いい話だったな

9日め

①そんなことないよ
②おしゃれなんだね
③…そんなことないけど♥
④う——ん、そうだったか～
ミニゲーム発生
⑤様子を見に行ってみるか？
⑥もう少し様子を見る×
⑦まだ様子を見る
⑧ぬいぐるみへ混ざる×
⑨…わるい、いつもの俺～×

10日め

①こわくないって
②俺たちも2人連れだよ
③「愛と青春の果てに」★
④たまには恋愛ものでもと～
⑤そう
⑥あの、その…
⑦さあ元気出して！ デー～
⑧まわりはまわりさ
⑨そうだね♥
⑩もうすぐ暗くなるからね
⑪エトセラ、どう？
⑫無理矢理、外に出そう
⑬まあまあ、これぐらいで～
⑭相手への愛を貫くこと～♥
⑮暑かったんだよ、うん
⑯そんなことはないよ♥
⑰どうする？やめよ～♥★

11日め

①そんなことはないよ♥
②ほんとだよ
③不思議だよね
④エトセラ、もういいよ
⑤俺は、きらったりなんか～
⑥うん♥
⑦いろんな種類の本がある～
⑧何でもないよ
⑨「愛し、愛され…」★

12日め

①気合い入ってるから
②クッションのかげ
③エトセラのことなら何で～
④俺のことを愛してるから～
⑤ごめんごめん
⑥びっくりした？
⑦大丈夫！俺がついてるよ
⑧俺は配達だよ
⑨一緒に行こうか？♥
⑩学校の中を見て回ろう
⑪授業のひとつで体育をす～
⑫エトセラはあまり好きじ～
⑬…実は全然得意じゃないんだ♥
⑭配達に
⑮バリバリっす！
⑯エトセラを連れて逃げる♥×
⑰どうしてあんなことしたの？
⑱わかるけど…もう絶対にだめだよ♥
⑲よし、じゃあ寄っていこうか
⑳つまらないと、ついね
㉑いろんな物を入れておく～
㉒エトセラみたいな人ならね

13日め

①声をかける
②俺に会いに来たのか？
③忙しかったからさ
④…つき合ってないってば♥
⑤自室
⑥よかった、無事で
⑦聞いてほしいんだけど、～

14日め

①話を聞いてくれる？
②どうしても話を聞いてほ～
③あれは、彼女のうそなん～
④小さい頃からの知り合～×
⑤彼女はそういう性格な～×
⑥あのねぇ…×
⑦あんなこと言うとは～×
⑧彼女が困ってれば、言わ～
⑨どっちとも言えない×
⑩悪いやつじゃないんだけ～
⑪脱ぐなら帰る
⑫それでは、失礼します
⑬わかりました
⑭そう言えば、公一がいた～
⑮自然さ
⑯時間の結晶ってわけ
⑰運命かな
⑱いいや、違うよ♥
⑲人間の女の子になったら～

最終日

①うん
②俺は絶対にエトセラの～♥

要注意！ ゲームオーバーが多い日をチェック!!

注意してほしい日は2日ある。まずは9日めに、エトセラが美知の部屋で母親に見つかりそうになる時。もう1つは、14日めにエトセラから加奈子について聞かれ[illegible]。この2つのイベントには、受け答えを1つ間違えるだけでゲームオーバーになってしまうので、必ずチャート通りに進もう。なお9日めは、[illegible]ていると絶対にゲームオーバーになる。

▲3つの選択肢の中に正解は1つ、なんてことも多い。9日めと14日めに関しては、チャートを見て進まないとクリアはムリ？

特殊なグラフィック入手場所

※グラフィック内容の欄内にある×は、ゲームオーバーにならないと見られないことを示しています。

日時	グラフィック内容	入手場所
1日め	机の上で泣くエトセラ	⑩で「よろしくと、言われても～」を選ぶ
6日め	×美知に見つかる	⑧で「勉強～」→「違う～」を選ぶ
7日め	クッションの上で怒るエトセラ	①で「もう少し寝かせて～」を選択
9日め	×ドアへ向かって走るエトセラ	⑦で「ドアの外へ走る」を選ぶ
	×母に見つかる	上のグラフィックと一緒に入手できる
10日め	エトセラを横から見たアップ	⑪で「エトセラ、どう？」を選択
	エトセラのアップ	⑫で「やっぱり～」→「放って～」を選ぶ
	ゲーセンで占いをするエトセラ	⑰で「そうだね」を選び、占いをする
12日め	×鬼松に見つかるエトセラ	⑯で「1人で逃げる」を選ぶ
14日め	海を見つめるエトセラ	⑯で「時間の結晶～」を選ぶ
	主人公にキスするエトセラ	⑰で「運命かな」を選ぶ
	エトセラのアップ	⑲で「人間の女の子になったら～」を選ぶ

関西弁の着ぐるみ少女
ミンティー

ミンティーのシナリオに入るには、最後まで箱を拾わなければOK。いつもマイペースで面倒くさがりな彼女だが、興味をもったことには積極的になる。その時はちゃかしたりせず、マジメに彼女の手助けをしてあげよう。特に彼女は自然が大好きなので、それを否定するような言動は慎むこと。

1日め
①たまにならねー
②ちょっとベッドで横にな～
③つついてみるか？
④ピグマリオンだろ
⑤ま、まー、そうだな
⑥…まあね
⑦…うん
⑧頼むから、教えてくれな～
⑨へえ、かわいい名前だね♥
⑩月の力って、何なの？
⑪15日間っていうのはなぜ？
⑫一生人間になれないの!?
⑬ミンティーという人格が～
⑭それで人間になりたい～♥
⑮そうだね、わかったよ

2日め
①ちぇ、わかったよ
②寝かせておくか★
③よく見るとかわいいかも～
④あぶないよ、ここで寝ちゃ
⑤でも、気をつけなきゃね
⑥人間になった後は、どう～
⑦ミンティーの世界につい～
⑧やめとく
⑨なぜ俺の所へ？
⑩あの箱について教えてく～
⑪何で、猫の姿なの？
⑫何でへんてこな関西弁な～
⑬女の子と関西弁の取り～♥
⑭よし、遊ぼう
⑮かくれんぼ★
⑯ベッドの下
⑰やらない
⑱使わない

3日め
①よく描けてるね、うん♥
②わかったよ
③だめだよミンティー
④学校について
⑤ミンティーは、自由を愛～
⑥そんなことないよ♥
⑦好きだよ
⑧友だちと過ごすのが好き
⑨へえ、なるほどね
⑩…食べないぞ、俺は

4日め
①サッカー
②野球
③少林寺拳法
④クリケット
⑤女の人が、きれいになる～
⑥うん、そうだね
⑦大丈夫か？ごめんよ～♥

5日め
①それって、どういう意味～
②マイペースな子だな♥
③おいでよ
④寝ぼうしたのかな？
⑤ほんとうに落ち着いた～★
⑥ピグマリオンも人それ～♥★
⑦食べるものじゃない～
⑧モモだよ、きっと！

6日め
①箱に声をかけてみよう
②下に降りよう
③たまにはな
④早く済ませちゃおう
⑤それじゃー失礼します
⑥マラソン中
⑦今度は、何をはむはむし～
⑧パンの耳
⑨食べすぎはまずい。や～★
⑩いっぺんに食べるのは～♥
⑪なんとなく、わかるよ♥
⑫いや、それほどでもないっ～
⑬大丈夫だよ。俺がついて～

7日め
①存在感があるなってことさ
②はい
③うーむ、あいつか！
④仕事中なんすけど
⑤ミンティー、何してるの？
⑥物思いにふけってたのか～
⑦外の世界に思いをはせて～
⑧外に行ってみようか？♥
⑨家の中から見てるのとは～
⑩楽ちんだから、うれしい！
⑪ミンティーはわかる？
⑫教えてくれる？
⑬乗りたいんだ、ねっ～♥
⑭もう少しこいでみよう
⑮よし、もっと強くこいじゃ～
⑯この辺が限度だな…
⑰そうだねー
⑱魚かな？
⑲ミンティー
⑳俺

8日め
①へぇー、楽しみだな
②まっ、そんなところさ
③ははは、ミンティーは大～
④気のせいだ
⑤そうだね
⑥図鑑
⑦かいもく見当もつかん
⑧俺のお気に入りの場所だよ
⑨そうだね
⑩大丈夫なんだよ♥

9日め
①裸でかぜをひかないかな～
②…ちょっぴり
③ミンティーのこだわり～♥
④この通りです
ミニゲーム発生
⑤ベッドの下
⑥母さんだ！×
⑦…毛玉みたいのとか？
⑧しっかりしろ！
⑨大丈夫なのか、ミンテ～×
⑩大丈夫だよ！落ち着～♥×
⑪とりあえず、毛づくろい～
⑫よし、ここで叱ることに～
⑬机の上★

10日め
①声をかける
②危険な目に会った時とか？
③へーすごいな
④学校
⑤はい、ぼちぼちです
⑥ミンティーを連れて～♥×
⑦どーしてあんなこと～♥×
⑧うん
⑨教室
⑩机が日当たりいい所だか～
⑪体育館に寄ろう
⑫あんまり、できないん～♥

11日め
①しばらく見てよう
②よっ、美和！と声をかける
③ほんとだねー♥
④大丈夫さ
⑤「動物大集合！アニマル～
⑥（迷惑なヤツだ！）
⑦はい
⑧映画は1人で観た方が…
⑨そうですよね
⑩1人で、映画をより味わ～
⑪そんなことはないよ
⑫ミンティーの方が、かわ～
⑬役者さんの演技だよ
⑭したい…
⑮無理矢理、出よ──★
⑯犬に興奮してたからだよ
⑰寄ろう
⑱店の中を見て回ろう
⑲チャレンジしてみる
⑳もう少し、ねばろう
㉑ごめんよ
㉒頼んでみるか？
㉓よし、やってみよう
㉔ちゃんと待っていよう
占い（全10問）

12日め
①その調子で行こう！
②不自然なことはないよ♥
③ゆっくり考えればいい～×
④一体、茂みの中で何をし～
⑤また、落ちちゃ大変だ～♥
⑥ミンティーはやっぱりや～
⑦お前だって1人だろーが！
⑧さびしくなんかないよ！
⑨入ろう
⑩着ぐるみの方がいいな
⑪いいや、ほんとうさ
⑫「動物の写真集」

13日め
①そう
②…よし、わかった♥
③とりあえず、動物病院に～
④…わからない♥
⑤看病するからね×♥
⑥俺がずっとついてるか～×
⑦何とか、がんばろう×

14日め
①それがいいと思うよ
②信じよう♥
③ぬいぐるみを倒す
④ドアへ向かって走り出す
⑤なでるか

最終日
①俺は忘れないぞ、ミン～♥
②…もう少し考えてみよ～

要注意！ ゲームオーバーが多い日をチェック!!

とにかく注意してほしいのは、13日めにケガをした小鳥をどう扱うか。ここでミスをすると、13日めは乗り切っても、14日めになった瞬間にゲームオーバーになってしまうのだ。また、それまでの評価が低くても、強制的に14日めでゲームオーバーとなる。ミンティーは特に、評価が低いとゲームオーバーになってしまうイベントが多いので気をつけること。

▲5日めの最後に美知から疑われた時は、モモのせいにしてしまおう。変にごまかし続けるとミンティーが見つかってしまうぞ

特殊なグラフィック入手場所

※グラフィック内容の欄内にある×は、ゲームオーバーにならないと見られないことを示しています。

日時	グラフィック内容	入手場所
2日め	×ねこじゃらしで遊ぶミンティー	⑮で「続けよう」→「もっと～」を選ぶ
	×美知に見つかる	上のグラフィックと一緒に入手できる
6日め	アメを食べるミンティー	⑧で「アメ」を選ぶ
8日め	読書するミンティー	⑥で「図鑑」を選ぶ
9日め	ボロボロになったミンティー	⑨で「大丈夫なのか～」を選ぶ
10日め	×鬼松に見つかる	⑥で「1人で逃げる」を選ぶ
	教室の机でひなたぼっこ	⑩で「机が日当たりいいところ～」を選ぶ
11日め	映画館で寝るミンティー	⑤で「愛と青春の果てに」を選ぶ
	ぬいぐるみのグラフィック	㉒で「頼んでみるか」を選ぶ
12日め	×加奈子に見つかる	⑦で「ひ、～」→「お、俺～」→「だめ！」を選ぶ
	ミンティーおびき出し作戦	④で「それじゃ～」→「聞いて～」を選ぶ
13日め	小鳥の看病	⑥で「俺がずっとついてる～」を選ぶ
14日め	主人公にキスするミンティー	②で「信じよう」を選ぶ
	×美知に見つかる	③で「美知を引っかく」を選ぶ

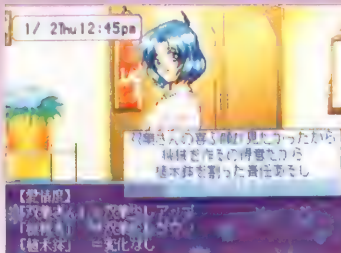
㊙イベント大特集！　これを見ずして『瑠璃』は語れない!!

瑠璃色の雪

SS	●セガサターン　●発売中　●6,800円
	●キッド　●AVG　●18歳以上推奨

今回は、ファンお待ちかねの隠しイベントを大公開する！　さあ、君もすべての隠しイベントを見て、「瑠璃色の雪」マスターを目指そう！

必見!!　『瑠璃』のすべてを君に…数々の隠しイベントを大公開！

前回の攻略で、各ヒロインとのハッピーエンドを見られただろうか。しかし、このゲームのお楽しみはクリアするだけでは終わらない。ストーリー本筋とは関係なく展開するさまざまな隠しイベントも、忘れずチェックしよう。ヒロインたちの意外な一面がのぞけたり、ちょっとHなイベントもあったりと、その数は実に豊富。イベントの発生条件が厳しく、1度めの攻略では、発見することが難しいものもあるが、これらを1つでも多く見ることで、さらに深く瑠璃たちのことを知ることができるのだ。今号の記事を参考に、キミも全イベント制覇に挑戦しよう！

▲1度クリアすると、攻略に便利なヒント機能がつく。隠しイベント探しにも活用すべし。

隠しイベントの難度

★	（難度S）	条件が厳しい上に、ほとんどのキャラとのハッピーエンドをあきらめることが必要とされる究極の隠しイベント。
★★★	（難度A）	特定のキャラとのハッピーエンドをあきらめないと見られない隠しイベント。
★★	（難度B）	シナリオ発生時期が2回に別れている連続イベント。前半のイベントだけを見て、腑に落ちない思いをした人も多いはず。
★	（難度C）	特に条件がなく、特定の時間にその場所に行きさえすれば見られる、比較的簡単な隠しイベント。

■発生条件の見方■

表の見方については①イベント発生日、及び発生場所②イベント発生時間③イベントを見るために必要な条件、及び備考となっている。

★ 瑠璃と2人っきりのX'mas♥

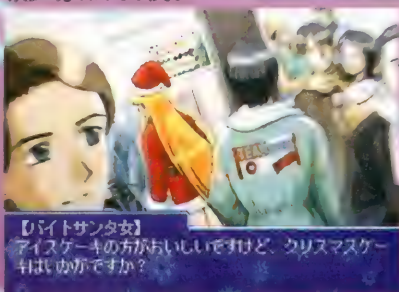
発生条件	12月24日　自宅	①綾霞を登場させない。②美弥とケーキを食べない。③恵と会う約束をしない。④雪那とクリスマス会の約束をしない。
	21：00〜23：00	

このイベントを見るには、多くのキャラ（何と瑠璃も含む）とのハッピーエンドを断念しなければならない。特に綾霞は、登場させることさえ許されないので注意すること。また、12月14日に雪那とクリスマス会の約束をするのもNG。発生条件を前もって確認して狙わないと、このイベントは見られないぞ。発生条件は非常に厳しいが、その分イベントの方はとても感動できる内容になっている。特に瑠璃ファンにとっては垂涎もののイベントなので、ぜひ挑戦してみてほしい。

▲瑠璃と2人きりのささやかなパーティ。幸せ〜♥でも、瑠璃とのハッピーエンドは見られなくなる…。

★ サンタ姿の瑠璃

発生条件	12月24日　繁華街	条件は特に不要。
	13：45〜14：30	

▼後ろ姿しか見えないが、音声をオンにして声を聞けば一発でわかるぞ(笑)。

ここでは、ケーキ屋でバイトしている瑠璃を目撃できる。特に条件はないので、時間通りに繁華街を訪れるだけで大丈夫だ。見たからといってメリットがあるわけではないが、実はこのイベントは前述のクリスマスイベントの伏線的な内容となっている。瑠璃はパーティに必要なものをそろえるために、ここでバイトをしていたのだ。この2つのイベントは、どうせならセットで見てほしい。

【バイトサンタ女】
アイスケーキの方がおいしいですけど、クリスマスケーキはいかがですか？

★★★ 雪女 雪那VS.綾霞 退魔師

発生条件	12月22日　雪那家	綾霞を登場させて、バイトをしていないこと。
	15：00〜19：00	

因縁の対決！

◀果たして、この戦いを止める術はあるのだろうか？

行方不明になった真名を探す雪那。しかしその途中、退魔師である綾霞が現れ、一触即発の状態に…。このイベントを見るためには、まず綾霞を登場させる必要がある。綾霞は、雪那から瑠璃の外出を禁じられている間（12月8日〜12月13日）に、瑠璃を4日以上連れ出すと登場する。また、12月3日にバイトの誘いを断ることも忘れずに。

★★ 恵、スランプにおちいる…

発生条件	12月11日　占い部室	特に条件は不要（12日でも可）。
	放課後〜16：30	
	12月13日　占い部室	上のイベントを見ていると発生。
	放課後〜17：00	

このイベントは恵さえ登場させれば見られるが、その登場条件がかなり複雑。ここでキチンと復習しておこう。まず、12月2日〜3日の16：30までに廊下に行き、謎の少女に占ってもらうこと。その後、12月4日に廊下で落とし物を拾おう。そして翌日、廊下にいる少女に落とし物を届ければ、晴れて恵が登場するぞ。ちなみに、恵がスランプになった理由は、ここではあえて秘密にしておく。ぜひとも、自分の目で確かめてほしい。

▶バイトしてないのに…。恵の占いが当たらなくなった!?

◀主人公は、恵に悩み事はないかと心配するのだが…。

瑠璃色話　ちょっと攻略からは外れるけど、実はこのゲームはサターンへの移植の際に大きく削られた要素がある。それは「発明」に関するイベントだ。PC版では自分で開発した♥なアイテムを使って、ヒロインたちとのHの時に×××することができたのだ。ちょっぴり残念…。

★★ 陽子と大ゲンカ!!

発生条件		
12月18日 自宅	17：00〜19：00	特に条件は不要。
12月20日 公園	10：00〜12：30	上のイベントを見ていると発生。

イベントの発端は、主人公の部屋に押しかけた陽子が、掃除中に主人公の発明品を踏み壊してしまうこと。ここで2人は大ゲンカを始めてしまうが、愛情値は変化しないので安心しよう。このイベントを見ておかないと、12月20日のイベントは発生しないので注意すること。そして12月20日のイベントは、陽子との仲直り編。猫に話しかけている陽子を見かけた主人公は、彼女の話を立ち聞きすることに。すると、陽子はいきなり意外な行動をとり始める…。結局は、その時起きた些細な出来事から2人は和解することになる。このイベントはとても心暖まるお話しなので、見ておくことをオススメするぞ。ちなみにケンカをしていると、19日に自動発生する科学部室でのイベントの内容がちょっと変化する。間違ってメッセージを早送りしないようにしよう。

12/18

▲母親気取りで、主人公の部屋を勝手に掃除する陽子。それがトラブルの発端に…。

12/20

仲直り♥

◀優しい気持ちにあふれた、ほのぼのとしたエピソードなのだ。

★ 瑠璃ナンパされる!!

発生条件	
12月16日 繁華街 / 放課後〜18：30	瑠璃が一緒にいないこと。

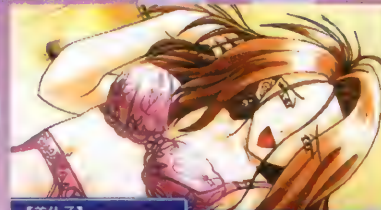
1人で繁華街に出かけて、変な男たちにナンパされる瑠璃。ちょうどそこに通りがかった主人公は、ナンパにみせかけて瑠璃を助けようとするのだが…。その時の主人公の口説き文句は必見だぞ！ 思わず笑ってしまうほどの会心のデキなのだ。条件は一応あるものの、当日の朝に瑠璃をおいていけば良いだけなので、さして難しくない。主人公と瑠璃との強い結びつきを感じさせるエピソードでもあるので、息抜きとして楽しんでほしい。

▼ナンパされた瑠璃の反応も要チェック。天然ボケ、入ってます(笑)。

★★ 香織の親友の美佐子と♥

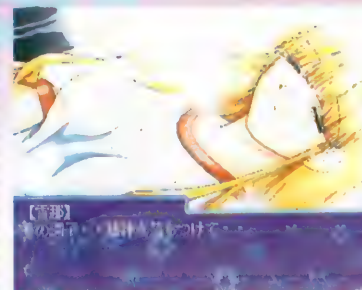
発生条件	
12月21日 繁華街 / 16：30〜	香織とデート中、香織をかばわない。

▼美佐子とHすると、瑠璃、香織の攻略は共に失敗となる。

香織の攻略中に見られるイベント。香織とデートするには、まずテストで赤点を取ることが必要だ。そして、補修に毎日出席すれば、香織からデートに誘われるぞ。デート中は、お酒をたくさん飲んで香織のご機嫌を取ることに努めよう。その後、酔っぱらいにからまれた香織をかばわずに話を進めて、美佐子の誘いを受ければ、晴れて美佐子とHすることができるのだ。

アバンチュール!

★ ブルマ姿で精神統一？

▼なんでブルマかは聞かないで。とにかく、彼女は真剣に修行中なのです!!

発生条件	
12月13日 自宅 / 19：00〜21：30	特に条件は不要。

人間社会で暮らすために、瑠璃は雪那から特訓を受ける。その最終日、雪那は瑠璃を連れて風呂場へ向かう。気になって見に行くと、そこではシャワーを浴びる瑠璃の姿が！ なんと2人は、シャワーを滝に見立てて精神統一の修行をしていたのだ。なおこの時、自分がのぞいていることを忘れて瑠璃を応援してしまうと、バッチリ嫌われてしまうので注意すること。

★ 水浴び中の瑠璃とバッタリ!

発生条件	
12月5日〜 自宅 / 22：15	「風呂に入る」を選択。

風呂に入ろうとした主人公が、水浴び中の瑠璃とバッタリ…。なんともお約束なイベントだが、スケベなキミに忠告を1つ。このイベントは、12月5日以降の22：15ジャストに自宅で風呂に入るだけで見られる。だがそのかわり、初めの1回だけしか発生しないのだ。このイベントを見る時は、これが最初で最後の、のぞきチャンスであることを心した上で臨むこと。幸運は常に訪れるとは限らないのだッ！ ちなみに、水浴び姿をのぞく直前でセーブデータを残しておくなど、もっての他だぞ!! 1度しかできないからこそ、このイベントはありがたみが増すのであ〜る。

え!?

◀こういうハプニングは、悪気がないからこそ許せるのだ。それにしても、髪が邪魔ッス…。

特殊なエンディングも見逃すな!!

ここでは、前回紹介したエンディングの中から特殊な2つをピックアップして攻略していく。基本的には前号の攻略記事を参考にしながら、今回の攻略と合わせる形でプレイしてほしい。どちらのエンディングも条件が厳しく、プレイ開始時から狙っていかないと見ることは難しい。あらかじめ今回のワンポイントアドバイスで予習して、目標を定めてから挑戦することをオススメするぞ。

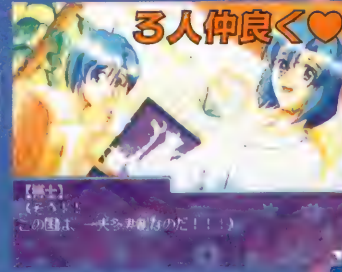
① 瑠璃の崩壊エンディング…

これは、最終日に瑠璃の愛情値が20%以下だと発生するバッドエンドのこと。ただし、他のヒロインとHしていると、最終日に瑠璃の愛情値は自動的に10%ずつ上昇してしまうので注意。逆に破局イベントを見ると自動的に愛情値が下がっていくので有効利用しよう。

② 双葉&若葉との3人暮らしエンディング

双子の美人姉妹を2人まとめて恋人にできる、まさにご都合主義、かつ男の夢！ なエンディングがこれだ。このエンディングを見るためには、どちらの愛情値もキチンと上げていく必要がある。そしてイベントをしっかり進めていけば、12月31日に2人からお誘いがくるハズだ。その時、双葉の誘いに乗れば夢の3人同時Hに突入!! あとはエンディングまで一直線だ。

3人仲良く♥

瑠璃色話 瑠璃の水浴びイベントは、12月8日に陽子と一緒に勉強をする時、「ヒーターをつける」を選んでも見ることができる。ただし、こちらはバイトをしていると見ることができない。同じようにバイトをすると見られなくなる雪那と綾霞の対決イベントを見る時に、一緒に狙っていこう。

新しい年もACでキマリ!

PowerAC Vol.4

あけましておめでとう！　いよいよ1999年が始まった。各ACメーカーの高性能ハードが出そろった今年は、イカすゲームがたっぷり出そうな雰囲気。「PowerAC」はバッチリ追いかけていくぜ！

L.A.マシンガンズ
L.A.MACHINEGUNS

撃って撃って撃ちまくる爽快感がたまらない、セガのガンシューティングゲーム「L.A.マシンガンズ」が登場。MODEL 3による美しいグラフィックと、大迫力の戦闘シーンは必見だぞ。

STG ●稼働中 ●セガ ●専用筐体

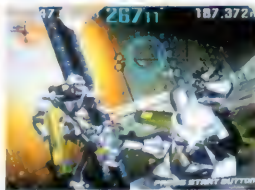
襲いかかる機械兵を思う存分撃ちまくれ!!

本作は、幅広い層が楽しめるガンシューティング。対テロ用飛行要撃部隊"S.I.F.A.T"の隊員となり、突如現れた謎のアンドロイド部隊を撃退するのが目的だ。舞台はロスアンゼルスなど、アメリカにある未来の5都市。弾数無制限の連射式マシンガンを街の中で撃ちまくる爽快感は最高だ。さらに、緻密に描かれたグラフィックと豪快なカメラワークが、映画を思わせるような迫力を演出しているのだ。

◀コイン投入前に、プロローグとなるデモが流れるぞ。

◀機械兵だけでなく、時には敵の戦車ともバトルを繰り広げる。

AI制御による攻撃パターン

プレイヤーに襲いかかってくる多彩な敵や、絶妙なカメラワークはすべてAI（人工知能）で制御されている。敵の倒し方などによって、その後の敵の攻撃パターンやカメラワークがどんどん変化していくのだ。これによって毎回新鮮な気分でゲームを楽しむことができるぞ。

◀プレイのたびに違った展開が楽しめる。やりがいのあるゲームだ。

未体験の臨場感を体験!

本作は、ゲームの迫力をよりいっそう体感するため、筐体にもさまざまな仕掛けがしてある。写真にある筐体は、デラックスタイプで、ステップ部分に激しい重低音を発するベースシェーカーを内蔵。爆発などの衝撃を、体感することができるようになっている。また、振動機構付きマシンガンは、射撃感覚をリアルに伝えてくれるのだ。

▶マシンガン、足元両方から振動が襲いかかる！

▲爆発による振動も、重低音でリアルに表現。足元ビリビリの感覚が気持ちいい。

開始ステージはセレクト可能

ステージが5つ用意されている本作では、最終ステージを除く4ステージどこからでもスタートすることができる。難易度も考慮して、独自の攻略ルートを探し出そう。

STAGE1 ロスアンゼルス

セレモニーで演説中、敵部隊に襲撃、ら致された大統領を救出せよ。

◀ビルの谷間を低空でくぐりぬけ、敵部隊を粉砕。熱い戦いの始まりだ。

STAGE2 アルカトラズ

敵海上部隊に襲撃されているアルカトラズ刑務所に至急向かい、救援せよ。

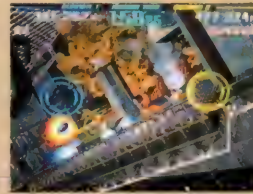
◀敵の猛攻の中、海上をアルカトラズ刑務所に向かって、急行中。

STAGE3 ラスベガス

移動中の現金輸送車を襲撃している、敵アンドロイド部隊をすみやかに鎮圧せよ。

◀ラスベガスのイルミネーションをバックに、激しい戦闘が展開。

STAGE4 ヨセミテ

ヨセミテ地下に敵基地を確認した。ただちに急行し、爆破せよ。

◀地下にある敵の基地に強襲をかける。もちろん難易度は高いぞ。

「ジョジョの奇妙な冒険」隠しコマンドを大公開①

「ジョジョ」に登場するキャラクターたちの隠しコマンドが公開されたぞ！　これをバッチリ覚えて、友達に差をつけよう！
承太郎…「スタープラチナ・ザ・ワールド」：スパコンゲージ3本以上の時「→中弱→S」と入力（Sはスタンドボタン）。

マジカル・トロッコアドベンチャー ●MAGICAL TRUCK ADVENTURE

トロッコに乗ってさまざまなステージを駆け抜ける新しいタイプの体感ゲームが登場だ。美しいグラフィックと、プレイヤーを飽きさせない様々な仕掛けが君の挑戦を待っているぞ。

ACT ●稼働中 ●セガ ●専用筐体

協力プレイが熱い新タイプのトロッコゲーム登場!!

時空間を自由に移動できる不思議な石が悪者一味モミー＆マローの手によって奪われてしまった。石の守護者だった少女アルマは、偶然知り合った少年、ロイと協力し、石を奪回するための旅に出る……。

◀石奪還の旅は今、始まったばかり。張り切ってゴー！

このゲームはトロッコを操作し、悪者一味と追いつ追われつのオニごっこを展開するアクションゲーム。体力勝負で突破するのも楽しいが、２人プレイで絶妙なコンビネーションをキメれば、楽しさは倍増なのだ。

◀様々な演出がゲームをいっそう盛り上げてくれるぞ。

全身を使って盛り上がれ

トロッコは、前面にあるレバーを上下に動かすことで前に進む。速く動かせばそれだけスピードが上がるのだ。また、足元のペダルを１人が踏むことで片輪走行、２人同時にペダルを踏めば、ジャンプができる。ペダル操作は最初だけ画面に表示が出る。

◀簡単操作の豪快アクションが実に気持ちいいのだ。

２人の協力がクリアへのカギ

このゲームは１人でも楽しいが、やはり本当の楽しさを味わうには２人プレイがオススメだ。レバー操作が速ければいいことは上でも書いたが、いつでも速くこげばいいわけではない。シーンによっては２人の息を合わせ、ペダル操作に集中したほうがいいところもあるのだ。ペダル操作でもっとも難しいのは、２人が同時にペダルを踏まないといけないジャンプ。片方が忘れていたり、踏むのが間に合わなかったりすると、トロッコはダメージを受けてしまうので、画面をよく見て、タイミングを逃がさないように。

ゲームが終わるとパートナーとの相性度が表示される。この相性度が少しでも高くなるようにガンガン練習しよう！

▲ジャンプの時は、２人でかけ声をかけるとタイミングを取りやすい。

▲このゲームをマスターできるころには、上半身がムキムキになる!?

展開によってステージが分岐

このゲームには、特色豊かな６つのステージが用意されている。石を取り返していたり、取り返していなかったりなどの結果により、さまざまに分岐していくのだ。

登場するステージも、主人公ロイの住んでいる町から始まって、海にもぐったり、恐竜に追いかけられたりと、迫力は満点だ。

またエンディングは、たどってきたストーリー展開に応じて、いくつものパターンが用意されている。楽しいものから、あっと驚くようなものまで、いろいろなエンディングがあるぞ。がんばって全パターンをチェックだ！

追いつ追われつの大冒険が始まる！

スタート

ロイの住む町

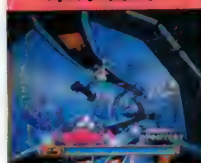
最初のステージ。ロイの住む町の中を、駆け抜ける。基本的なアクションは、だいたいこのステージでつかめるようになっている。

南の海

いきなり海の中にもぐる。サメなど海洋生物が行く手を阻む。サファリステージよりも、多少難しく感じるかも。

サファリ

アフリカの大草原を思わせるサファリステージ。障害となる動物を避けるには、高レベルの協力プレイが要求されるぞ。

未来都市

今までのステージとは一転して、文明的な都市を駆け抜けていく。ステージの難易度は、メチャクチャ高い。

恐竜世界

恐竜が線路に突っ込んできたりと緊張感満点。連続ジャンプなどの応用テクニックを駆使して、クリアを目指そう。

ファンタジー

幻想的な空間を駆け抜ける。パステル調の雰囲気とは逆に、かなりハードなアクションが要求されるぞ。

マルチエンディング

『ジョジョの奇妙な冒険』隠しコマンドを大公開２
花京院…「お仕置きの時間だ」：「弱弱→中強」と入力。
ジョセフ…「前転」：スタンド出現時に、攻撃ボタンを２つ同時押しする。

ギガウイング

スコアアタックが熱いカプコンのシューティングゲーム『ギガウイング』が登場。新攻撃システム「リフレクトフォース」を駆使し、今まで見たことのない1兆点の壁を超えられるか!?

STG ●今冬稼働予定 ●カプコン ●1レバー2ボタン

新攻撃システムが光るカプコン気鋭の新作STG!!

この『ギガウイング』は、カプコンが送り出す新システム満載の硬派なシューティングゲーム。おもしろさのひとつであるスコアアタックを、心の底から楽しめる作りは、ゲーマーの闘争心を強く刺激することは間違いないだろう。

また、システム以外で注目したいのは、キャラクターデザインに週刊モーニングなどで活躍している冬目景（とうめけい）氏を起用しているところ。氏の描くイラストが、ハードなゲーム内容とあいまって、いい雰囲気を出しているのだ。グラフィックデモは一見の価値ありだぞ。

◀ド派手なボムは機体によってその性質が異なっているぞ。

◀2人同時プレイでは組み合わせでエンディングが変化する。

リフレクトフォースで勝利をつかめ

この「リフレクトフォース」は、ボタンを押し続け、ゲージをためることで発動させることができる。発動すると、自機のまわりにバリアーが発生し、敵弾をはね返せるようになる。そしてはね返った弾は、敵にダメージを与えられるようになるのだが、うまく倒せると敵はアイテムに変化する。このアイテムは、取り続けることで得点が爆発的にはね上がるものなので、高得点を狙うなら「リフレクトフォース」の使い方がカギになるというわけだ。

◀リフレクトフォースが勝利とハイスコアのカギになるぞ。

◀リフレクトフォースはボスの猛攻にも有効だ。

目指せ1兆点!

この『ギガウイング』は、スコアのレートがハンパじゃないくらい高い。1ステージクリアして、100億点単位なんてのは当たり前。がんばれば前人未到の1兆点も夢じゃないという、超インフレスコアなのだ。

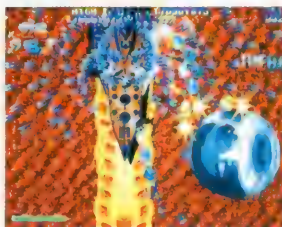
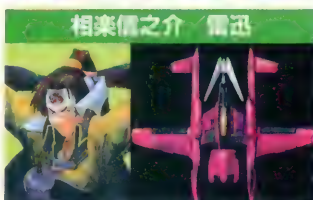
◀シューティングなので基本はやはり、よけることだ。

▶協力プレイしつつ、熱いスコアアタックを展開するべし。

この壮絶なスコアを見よッ!

▶ステージクリア時点でのスコア。

選ばれし4人

冬目景氏のキャラがカッコイイ。機体ごとの性能差はどうなるのか!?

相楽信之介／雷迅
まさに熱血漢。機体は、雷迅の名が示すように稲妻のフォースボムを搭載。

ルビー／カーマイン
男勝りな女性。機体には、凄まじい炎を発生させるフォースボムを搭載。

アイシャ／ポーチカ
物静かそうな雰囲気が印象的。氷の結晶を召還するフォースボムを使用する。

シュタット／ヴィーダァシュタント
いかにも融通がきかなそうな表情だ。重力波のフォースボムを使う。

ストリートファイターZERO3 隠しモード大公開!!

モード発動方法

「ストリートファイターZERO3」最後の隠しモードが解禁となったので、一挙に公開していくぞ。

まず、タイトルロゴの背景色が薄い青色（背景色は、稼働時間に合わせて変化しており、今回の薄い青色になっていることがモードを発動させるための条件）になっている筐体で、以下のコマンドを入力すると、背景色が薄い水色に変化し、右の3つの隠しモードが使用可能になる。

コマンド：スタートボタンを押しっぱなしでプレイヤーセレクトに入る。

ドラマティックバトル

「ZERO2」の時にあったモードのリメイク版。2人のキャラクターが力を合わせ、豪鬼やベガといった6人のファイターたちと闘っていくモード。プレイヤーが任意でキャラを選ぶと、リュウにはケンというように、そのキャラとストーリー的に関連のあるキャラをCPUが選択し、一緒に闘ってくれる。また、2人同時プレイの時は好きなキャラの組み合わせで闘うことができる。

コマンド：弱・中・強キックを押しっぱなしでプレイヤーセレクトに入る。

サバイバルモード

全27人のファイターと次々に闘っていくモード。1ラウンド制で、相手を倒しても体力は少量しか回復しない。

コマンド：弱・中・強パンチを押しながらプレイヤーセレクトに入る。

◀タイトル画面がこの色になったらOK。隠しモードへGO!

ファイナルバトル

いきなりベガと闘えるモード。勝てばエンディングがすぐに見られる。

コマンド：弱パンチ・中キック・強パンチ・スタートボタンを押しながら、プレイヤーセレクトを抜ける。

◀スリリングなモードが、まだ3種類もあったのだ!

「ジョジョの奇妙な冒険」隠しコマンドを大公開3

アレッシー…「影のばし」：スタンド出現時に、スタンドボタンを押しっぱなしにする。
デーボ…「キャッホー」：バックジャンプで壁に近づいた時に、レバーを上に入れると、画面端や天井を走りまわる。

アーケードを愛する
読者のページ VOICE of AC

新しい年の1回めはいよいよ読者レビューの登場だ。お年玉の使い道に悩んでいるそこのキミ！ アーケードでガンガン遊んで、心に残ったゲームのレビューを編集部に送ってくれ。待ってるぜ！

AC News

●セガ・マスコミ対抗ゲーム大会開催!!

我が電ドリチームも参加した、アーケードのゲーム大会が昨年12月21日、セガにて開催された。内容は右の3種類のゲームを2人1チームでプレイ、総合得点を競うというもの。全部で9チーム参加して電ドリチームは痛恨の総合4位。あと1歩で表彰台圏内だったのに……。それでもほとんどぶっつけ本番だったわりには、『L.A.』で2位に入ったりと、比較的健闘した!? 次回に期待！

ゲーム大会で使用した3作品

ザ ハウス オブ ザ デッド2

L.A.マシンガンズ

スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード

▲楽しい雰囲気で大会は行われた。今度はもうちょっと練習していこうね。
▶メチャイケてる、司会の安藤氏。将来セガの顔になれる素質十分！

●ナムコが『てんこもり』キャラ名を募集!

前号で紹介した『てんこもりシューティング』のマスコットキャラ名を、ナムコが募集している。次の4候補から選んでハガキでナムコに送ろう。候補は①てんこ＆もーりー、②うっちい＆もっきー、③ヤッチャー＆ルウ、④ファニー&マニーだ。あて先は「〒121-0031 横浜市神奈川区新浦島町1-1-32 ニューステージ横浜16階 ㈱ナムコ VS開発部 キャラクターネーム公募電ドリ係」まで。締め切りは1月31日消印有効だ。応募者にはナムコオリジナルグッズを抽選で50名様にプレゼント！

▲ハガキには住所、氏名、年齢、職業電話番号もキチンと書こう。

その他の近日稼働＆稼働中のゲーム

タイトル	メーカー	ジャンル
VJ(仮)	ジャレコ	ETC
バーチャストライカー2 バージョン'99	セガ	SPT
グラディウスIV	コナミ	STG

AC人気ランキング 池袋GIGO

順位	タイトル	メーカー
1	ザ ハウス オブ ザ デッド 2	セガ
2	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ
3	ダンスダンスレボリューション	コナミ
4	マジカル・トロッコ・アドベンチャー	セガ
5	ビートマニア 3rd Mix	コナミ
6	クールガンマン	ナムコ
7	ポップンミュージック	コナミ
8	スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード	セガ
9	ダイナマイトベースボール NAOMI	セガ
10	オーシャンハンター	セガ

池袋GIGO

休日にはさまざまな人たちでごった返す「池袋GIGO」。全6フロアにわたるスペースは、それぞれジャンルごとにキチンと別れているところがウレシイお店。

この店の年齢層はだいたい高校生から20代前半がメインです。ビデオゲーム以外で人気の高いものは、全身を写せるプリントものですね。女性客に人気です。月1回ゲーム大会もやってますので、ぜひいらしてください（スタッフ清水さん）。

▶女性でも入りやすい、明るい雰囲気がグー。6階と7階はカラオケフロアなので1日遊んでいられるぞ

アクセス

JR池袋駅よりサンシャイン60方面に向かって徒歩5分。5階には「サクラ大戦」専門ショップ「太正浪漫堂」がある。

AC読者レビュー

ついに始まった読者レビューのコーナー、栄光の第1号は神奈川県のあやねマニアさんだ！ みんなも、これをお手本に、ACゲームのレビューを送ってくれ。今なら競争率が低いので、載る可能性は大きいぞ！

デッド・オア・アライブ++（テクモ）

最近は受験中のために、あまりアーケードはプレイしていませんが、それでも燃えたゲームは、「DOA++」ですね。このゲームに対しては思い入れが強いです。ホールドをからめた駆け引きがあるので、おたがいの出方を読み合う展開になるのか楽しいです。あとはあやねの存在か大きいです♥ 彼女さえいればボクは……。

応募のあて先

読者レビューやご意見ご感想は、ハガキに住所、氏名、年齢、職業を書いて下のあて先に送ってください。採用された方にはAC関連グッズをプレゼントします。

〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館 ㈱メディアワークス
電撃DC編集部「VOAにおたより」係まで。

『ジョジョの奇妙な冒険』隠しコマンドを大公開④
ここまでのコマンドはキャラクター別だったが、最後の1つは全キャラ共通のコマンドだ。簡単なのですぐに実戦に組み込めるぞ。
全キャラ共通：「スタンド出現攻撃」：波動拳コマンド「↓↘→」の後Sボタンを押す。

大人気連載企画　ドリキャスの秘密をやさしく解説！

Dreamcastの基礎知識 Vol.12

MPEG Sofdecの全貌！～後編～

前回に引き続き、ドリームキャストのムービー再生技術について紹介していこう。今回は、その核となるMPEG Sofdecを大特集！単にMPEGを再生するだけではなく、ゲームソフトとの融合をめざして開発された技術に、きっと驚くんじゃないかな？

MPEG Sofdec
Copyright © 1998 CRI

これがMPEG Sofdecの役割だ！

ドリームキャストにはサターン同様、ハードにムービーを再生する機能がない。サターンは、SH2というCPUでシネパックやトゥルーモーションといった負担が少ないコーデックを採用することで頑張ってきたけど、画質の面ではいまひとつ……という感は否めなかったよね。しかし、ドリームキャストは違う！　SH4というパワーのあるCPUを搭載したことで、専用ハードを必要とせず高品位なMPEG再生を実現したのだ。そこで重要な役目をはたすのがMPEG Sofdec（以下Sofdec）というわけ。開発元であるCRI（セガの関連会社）は、この技術をドリームキャストに提供することで、ただのムービー再生だけでなくゲームとの融合（特殊機能）を実現してくれた。そう、Sofdecはただの再生ソフト（技術）ではなくゲームとムービーの垣根をなくしてくれる存在なのだ。

CRI MPEG Sofdecの仕様

■ビデオ仕様

項　目	説　明
映像ストリーム	MPEG I ビデオ（国際標準規格にＤＣの拡張仕様をプラス）
フレームレート	30フレーム/秒、24フレーム/秒に対応（画像サイズなどに依存）
画像サイズ	16×16ピクセル単位で任意に設定が可能。標準は320×240ピクセルだが、CPUパワーをフルに使うことで320×480ピクセルの繊細な表示も可能だ。
ビットレート	実用レベル（汎用）で2 Mbps（※2）、高品位で4 Mbpsのデータレートを保証。基本的にはフレキシブルにビットレートを設定できるが、5～6 Mbps以上では飽和（※3）することが多い。
出力画像形式	フルカラー［24ビットで1677万色（2の24乗色）］

■オーディオ仕様

項　目	説　明
音声ストリーム	Sofdecオーディオ（1/4圧縮）。MPEG Audio（※4）も今後サポート。
出力音声形式	最大44.1KHz、16ビット、ステレオ　モノラル

ムービーを再生するだけじゃない！

Sofdecは、ムービーのみの再生に約50%のCPUパワーを使ってMPEGのデコード［※1］をする。さらに残りのCPUパワーを使ってポリゴンとムービーの重ね合わせ処理（背景をムービーにしてポリゴンの表示も可能）ができ、もっと驚くことにポリゴンのテクスチャとしてムービーを貼るといった荒技も可能なのだ。これは今までのゲーム機では不可能な芸当だよね。テクスチャがムービーだなんて考えられる？

●ムービー再生

◀動きを見せられないのが残念なくらい、キレイに滑らかに再生される。

●ポリゴンとの重ね合わせ

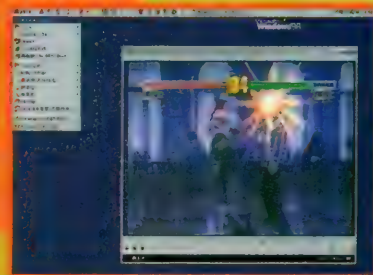
◀環境マッピング（周囲の映り込み）を施したポリゴンのティーポットも表示可能だ。

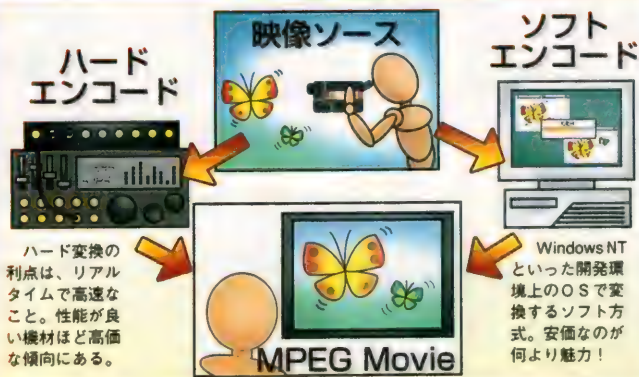
●ポリゴンのテクスチャとして

◀さらに、ポットのテクスチャとしてムービーを貼ることができる。これは前代未聞！

Direct Showも忘れちゃいけない

Sofdecは、ＤＣの基本ＯＳであるWindows CEのDirect Showを使って再生することも可能だ。Windows標準の再生ソフトであるメディアプレイヤーと同じような役割をはたすのだ。

▶Windows系のＯＳはDirect Showを介して動画の再生を行う。

MPEGムービーの制作環境

ここではちょっと指向を変えて、MPEGムービーが完成するまでの工程を紹介しよう。大まかには、元データ（撮影した映像やパソコン上で編集したデジタルデータ）をMPEG1エンコーダという変換機器（またはソフト）を通してMPEG1ムービーが完成する。変換機器（ハード）を使うとリアルタイム変換ができるので、アッという間に完成するというわけだ。これはとても便利な反面、機材が高い、映像の編集が難しい（MPEGはフレーム毎のデータ形式ではないため、特殊な編集ソフトが必要）といった欠点がある。一方ソフトを使った変換は、一度パソコンにキャプチャする（動画を取り込む）か、パソコン上で制作した動画（「サクラ大戦2」のムービーなどがそう）をエンコードソフトで変換作業をする。その際のスピードは、使うソフトやマシンパワーによって異なるものの、ハードによる変換よりは遅い。画質もソフトのデキいかんで違ったりするのだ。

Sofdecが高品位なムービーを再生できる理由とは？

ドリームキャストのムービーがキレイなのは、MPEGというコーデックと、それを再生するSofdecのおかげだということはわかったよね？　でも本当に美しい理由は、MPEGのパワーを引き出すドリームキャストの能力にあることを忘れちゃいけない。そもそもMPEG１は、ビデオＣＤに使われているコーデックとして有名だけど、その画質は不鮮明でVHSビデオ並のパッとしないものだった。しかし、ドリームキャストとSofdecの組み合わせによる再生能力は、ビデオＣＤを遙かに凌駕し、「ゲーム機のムービーは画質が悪い」という観念を払拭したのだ。では、前のページに書いてあるSofdecの仕様をもとにドリームキャストのムービー再生能力を詳しく説明してみるぞ！　まず映像コーデックであるMPEG１は、国際基準の仕様をベースにPowerVR2の機能を利用して、ポリゴンとの重ね合わせやテクスチャデータへの転用を可能とした。この際、ポリゴンとムービー画の違和感を減らすために、バイリニアフィルタリング（フィルタをかけたい画素の周囲８カ所からデータをとり、周囲の画像と馴染ませる）機能を使うこともできる。さらに、通常のムービー再生時にバイリニアを使うことで、荒くなりがちな画像をソフトに美しく見せる効果も期待できるのだ。フレームレートについては、毎秒30フレーム（正確には29.97フレーム）と24フレームを指定可能。ビデオカメラなどＴＶ映像の規格（NTSC）でムービーを制作する場合は30フレームを、映画のフィルムやアニメのセル画を使う場合は24フレームを指定することで、無駄なフレームのない滑らかな再生ができるってわけ。映像サイズに関しては、ビデオＣＤ規格とは異なり、320×240が標準で、16×16ピクセルを最小単位として自由に変更できる。CRIへの取材で確認できたものでは320×480（インタレースによる縦方向の倍密度表示）も可能らしいぞ！　しかし、現時点ではＣＰＵパワーの大部分を消費してしまううえ、ある程度の画質を保とうとすると毎秒４～５Ｍビットものデータを必要とすることから、まだ実用的ではないらしい。でも、ガッカリすることはない！　今後開発が進めば、DVDで使われているMPEG２クオリティ（640×480～720×480）の再生をすることも夢ではないそうだ。つまり、Sofdecは今後の開発次第で、再生能力がどんどん向上するというわけ。最後に、色数の項目でYCCという表記があるけど、これは色情報の間引き度を表したもので、４：２：０は４分の１に色を間引きしてあるという意味。他にも４：２：２（２分の１）や４：４：４（間引きなし）もあるけど、人の目は「明るさに対して敏感だが色変化には鈍い」という特徴を利用したものなので、４：２：０でも画質が極端に劣ることはないぞ。現にムービーを見てもアラなんて全然わからないでしょ？

次回はADXシステムに迫ってみるぞ！

カンタン用語解説！

※1.デコード　Decode
圧縮されたデータを元に戻す処理のことをデコードという。デコード処理をする機器やソフトはデコーダと呼ばれ、逆に圧縮する作業はエンコード、処理するソフト＆ハードはエンコーダという。

※2.bps
bit per second の頭文字をとって「ビーピーエス」と読む。直訳すると「ビット／秒」。つまり、毎秒何ビットの転送速度があるかを略した用語だ。

※3.飽和
MPEGムービーはデータレートを稼ぐほど画質が向上し、ドリームキャストでは4Mbps程度で元映像に近い映像美が得られる（320×240ピクセルの場合）。そのため、必要以上（７～８Mbps）のデータレートで変換しても圧縮データとして反映されないので、その部分は無駄（つまり飽和）になるのだ。

※4.MPEG Audio
エムペグオーディオ。MPEG用の音声ストリームとして国際標準規格。MPEG1にはレイヤー１～３規格まであり、数字が高いほど圧縮率と音質のバランスが優れている。ドリームキャストではＣＤクオリティの音質を再現するため、レイヤーオーディオよりも高音質な独自の圧縮方式を採用した。

☆オマケ　－ Sofdecの語源は？ －
ソフトウエアによるデコーダという意味で、「Soft」と「Decoder」それぞれ頭３文字をくっつけた造語らしい。「ソフデック」と読もう！

サターンのビデオCDカードとの違い!

MPEG1といえば、サターンのオプション機器である「ビデオCDカード」でムービー再生を実現していたよね。でも、ドリームキャストのMPEG1はサターンのそれと画質の差が歴然で、同じコーデックとは思えないほどクオリティが高いのだ。「同じコーデックなのになぜ？」と不思議に思う人も多いだろうけど、それは「ビットレートの差」が影響しているから。ビデオCDカードのビットレートは毎秒1152Khps（1.152Mbps：規格で決まっている）だけど、Sofdecの再生は毎秒２Mbps～４Mbpsという高レートに対応しているため高い画質を維持できるのだ。あえてビデオCDカードの利点を探せば「ハードで再生できる」ということかな？　しかし、ドリームキャストのはCPUパワーがあるのでソフトで再生しても全然へっちゃら。その差は歴然だよね!?

▼シネパックしかなかった時代にビデオＣＤカードの登場は鮮烈だった！　ちょっとした出費でビデオＣＤが見れたのだから……。

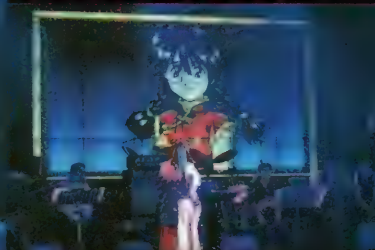
▲その映像美たるや「さすが！」と唸ってしまうほど美しかったけど、ドリームキャストのムービーはさらにキレイ！　信じられる？

DENGEKI

SAKURA-TAI 3 電撃サクラ隊3 Vol.4

みなさん、明けましておめでとうございま～す！ 新年1発めは、お待ちかね、クリスマスコンサートの特集!! 行けなかった人も楽しんでね。

田中氏のあいさつで始まったコンサートは、1曲めの「奇跡の鐘」から大盛り上がり！ 今回は歌と踊りが中心の構成で、曲と曲の間の寸劇も控えめ。それでもカンナだけは例外で、「男だけにある3本めの腕」など、あいかわらず下ネタ絶好調！

残念ながら今回来れなかった紅蘭は、キネマトロンでメッセージをくれたのだ（光武の修理中らしい）。また、歌謡ショウ「つばさ」から出演しているダンディーも歌を披露した。ふたりとも、第3回歌謡ショウでの再会を会場のファンに約束していたぞ。

花組クリスマス 奇跡の鐘

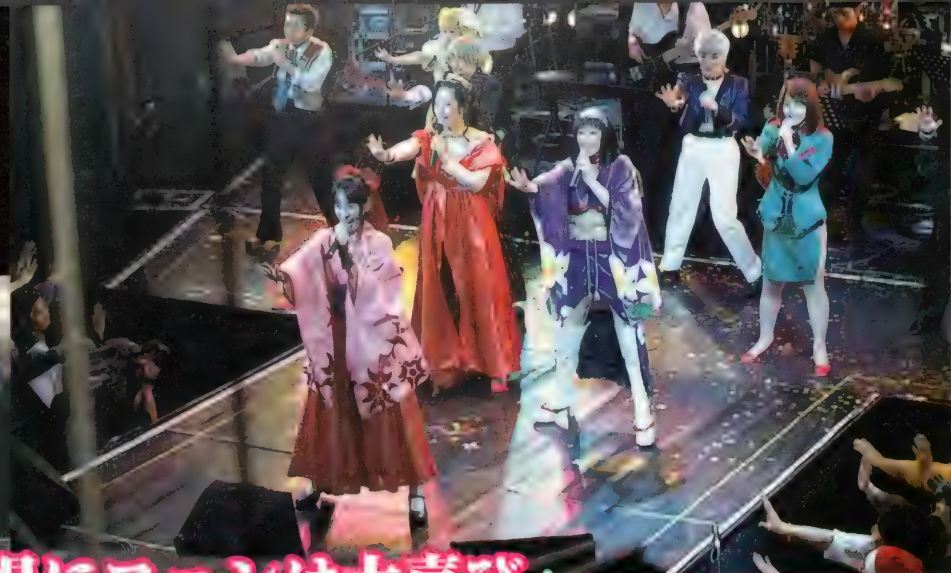
1998.12.23 東京・六本木ヴェルファーレ

ファンと出演者が1つに

「奇跡の鐘」のビデオクリップが流れ、開演前から大盛り上がりだった今回のクリスマスコンサート。会場には広井王子さんはもちろん、あかほりさとるさんや藤島康介さんまで来ていて、まさにサクラのお祭りといった感じ。さらに、ステージと客席の距離も遠い所で約9メートルと、まさに目の前で花組メンバーを観ることができたのだ。90分間という限られた時間だったけれども、会場全体が1つになれた楽しいコンサートでした。

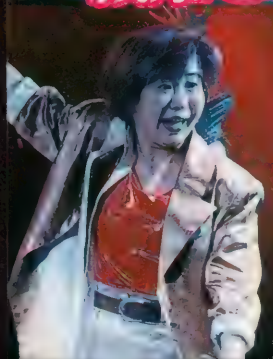
今回のクリスマスコンサートのチケットは、発売開始から5分で売り切れだったそうな…。おそらく数十万人のファンが涙にくれたハズ。でも、そんな人たちに朗報！ 主催のマーベラス エンターテイメントのスタッフにうかがったら「CD＆ビデオ化については春発売という形で検討しています」とのこと。正式発表に期待せよ！

HANAGUMI X'MAS MIRACLE BELL

今回のコンサートでは、カンナの「チャンバラブギ」（ドラマCD挿入歌）など、ライブでは初披露の曲も登場。特に、レニや織姫も加わった「花咲く乙女」アカペラバージョンは感動モノ。他には、かえでが歌う「わたしの青空」なんてのもあったのだ。

織姫とレニの登場にファンは大喜び

演奏曲リスト

①奇跡の鐘
②Happy Day Happy X'mas
③この夜は楽し
④なやましマンボ
⑤お祭りダンス
⑥愛しのジャンポール
⑦チャンバラブギ
⑧ダンディー
⑨ｏｎｌｙ ｍａｎ
⑩わたしの青空
⑪Ｘ'ｍａｓメドレー
⑫Happy Day Happy X'mas
<アンコール>
①奇跡の鐘（So special a day）
②花咲く乙女
③檄！帝国華撃団（改）

HANAGUMI X'MAS MIRACLE BELL

アンコールでは何と、織姫とレニが登場！　広井王子さんが運んできたケーキと、会場全員による「ハッピバースディ」の合唱で、翌日24日のレニの誕生日をお祝いしたのだ。そして最後は、「全国の大神中尉に檄し！」で締。ファン大満足のコンサートだったぞ。

限定グッズも…

会場限定のグッズが2点、入場者だけに売られていたぞ。

◀上が限定ポスターで、左が限定3点セット。

本当の歌劇団になっている

総合プロデューサー
広井王子氏

出演している彼女たちが、本当に歌劇団になっていますね。彼女たちはボクや公平先生がついていれば会場を選ばない。渕崎さんも練習を何度も見に来てくれて。スケジュールの関係で出演できないのに、みんなと練習したりしてカッコ良かったです。お客さんにはライブのドキドキ感を楽しんでほしいですね。

みんなが舞台を作っている

音楽監督
田中公平氏

声優もファンも本気になっていますよね。声優はだんだんいい物を作ろうとするプライドが高くなってきているし、ファンがそれを支えている。そろそろ普通の舞台として観てもらえるレベルになったんじゃないかな。また、歌謡ショウと違って、これぐらいの規模ならば地方公演もできるかも。ぜひやってみたいです。

急きょ出演した織姫＆レニだけど、本当にギリギリだったらしい。織姫は開演直前、レニにいたっては公演中に会場入りしたとのこと。そんなわけで、最初から出れなかったワケ。なんでも、ふたりとも自分から「ぜひ出たい」と言ったらしくて、ファンとしてはうれしいよね。ところで、なんでみんな夏服？……謎だ。

『サクラ大戦 帝撃グラフ』スコアアタックコンテスト開催

サクラ隊3隊員なら、すでにゲットして遊びたおしているハズの『帝撃グラフ』。サクラ隊3では、このゲームを使ってスコアアタックを開催しま〜す！　てなわけで、各ゲームのベストな記録が表示された画面を、写真に撮って送ってください。今回は、『特別閲覧室』でのバージョンに限定して募集するので注意してね。ちなみに、『帝撃グラフ』ではクリア画面でポーズができません。そこで、ビデオ録画しながらプレイしておき、あとから再生したビデオ画面を写真に撮るのがオススメ。賞品については各ゲームごとに用意する予定で、内容はまだ秘密♥　気軽に応募してね！

▲クリア後の「特別閲覧室」内のゲームが対象。各ゲームごとに応募可能です。得意ゲームで挑戦されたし。

優勝めざしてレッツトライ！

対象ゲーム

もしもピアノが弾けたなら	バラの名前	ライト・スタッフ
ゲームオーバー時のスコアを募集。リズム感が重要！	制限時間9分バージョンで、クリア時の残りタイムを募集。	クリア時のスコアを募集。攻略法に個性が出そう。
Wの標的	**わたしのドレス**	**こいこい大戦2・大正十四年版**
クリア時のスコアを募集。鉄アレイと爆弾に要注意。	クリア時のスコアを募集。1度にたくさん運ぶのがコツ。	対戦相手を問わず、1勝負での得点を集計。激戦必至!!

応募方法　住所・氏名・電話番号・ハイスコアをとるコツなどを明記した紙、およびハイスコアが確認できる写真を封筒に入れて、「スコアアタック係」まで。同時に複数のゲームに応募することもOKです。

締切　2月12日(金)必着

発表　Vol.8(3月12日発売)

PLAY BACK ●名シーンプレイバック

ソレッタ・織姫　彼女の本当の気持ちは…

●from.大阪府・やかぜあすかさん

大阪府のやかぜあすかさんが選んだイチ押しの名シーンは、7話で敵の攻撃から織姫を守った父・星也が傷つき倒れる場面。それまで嫌っていた星也を、織姫が初めて「パパ」と呼ぶ名シーンです。

「最初はトゲトゲしい態度ばかりとる織姫が嫌いだった私ですが、7話の予告を見た瞬間に気持ちが180度変わりました。自分の手が父の血で濡れていることに気づいた織姫が「パパ！」と叫んだ瞬間に大泣きしてしまいました。彼女は、人一倍さびしがり屋なのを強気な態度の裏に隠していたんですね」。

織姫が初めてその心を開くこのシーン。やかぜあすかさん以外にも、この場面をきっかけに彼女のファンになった人は多いハズ。

▲「2」の7話のムービーシーンから。これを転機に、織姫っていきなり素直でかわいくなるんですよね。

CINE-MANGA ●シネマンガ

マリアの服って…

大阪府 ブイアールさん

隊員からの熱い要望に応えて、今回から新登場するこのコーナー。みんなから送られてきた『サクラ』ネタのマンガをジャンジャン紹介していきま〜す！　投稿の際の注意点は、文字の大きさ。小さすぎると読めなくなるのでご注意を。今回のブイアールさんぐらいの大きさがベストです。

▲確かにマリアの夏服って、冬服と言われても違和感がないような…。裏面の4コママンガも笑えます。

●米田と大神の給料をピンハネしてそうな、かえでに一票！（三重県・ちかのさん）★してないって。●「サクラ」関連のミニゲームの人気ランキングとかやりませんか？（千葉県・舞香さん）★とりあえずは「帝撃グラフ」のスコアアタックを開催するので、参加してね。●CDドラマ「忠臣蔵」でカンナちゃんにも言われてたけど、マリアってそんなに胸大きい…？（東京都・川原俊希さん）★バスト88…だもんね。

みなさん、DCは買いましたか？　インターネットはやってますか？　サクラファンなら、SEGA伝言板（http://www2.sega.co.jp/bbs/）内の「サクラ大戦BBS」を要チェック！　全国のサクラファンが集まっていて、とっても楽しいです。ぜひ1度参加してみてくださいな。担当もほぼ毎日チェックしてま〜す。

member's voice 隊員の声

●織姫1位に超ビックリ。「明日は雨かも」と思ったら本当に雨で2度ビックリ…。（神奈川県・海道貫申さん）★織姫に投票してるんだから、信じてあげなきゃ。●太正浪漫堂の売り子さんに、かなり椿ちゃんに似てる人がいました。（神奈川県・海月心太さん）★本当？　これから行く人は、ちょっと探してみては？　最後になりましたが、京都府の水嶋静一さんへ。自作の同人誌を送ってくれて、どうもありがとね。

ILLUST GALLERY ●イラストギャラリー

◀鳥取県・水無月茜さん／お気に入りの4人を描いたのかな？　よく見ると、部分的に色エンピツを使っている技アリイラストなのだ。

◀大阪府・みなみ風さん／今風のカンナって、とってもキュート♥

◀三重県・ちかのさん／もう片方のハガキが見あたらない…実はない？

◀香川県・塩田梨沙さん／大神のちょっとうらやましそうな顔にも注目。

▲栃木県・諸岡詠さん／初投稿の方だってがんばってます！　マリア、ガンバ!!

◀愛媛県・鍋島沙矢香さん／小6にして米田ファン？　やりますな。

◀埼玉県・ネコルルさん／薔薇組の踊りの前には、風組もタジタジ？

◀沖縄県・永遠ゆみるさん／マリアファンが続々復活。またヨロシクね。

▲栃木県・薪乃りすさん／元星組の2ショット。星組って、他にはどんな隊員がいたんでしょうね。続編が出るとしたらこの2人以外にも会ってみたいです。

▲兵庫県・はにゃ丸さん／柔らかいイメージにあふれた、さくららしい聖母ですね。

◀東京都・檜山雷さん／プリティなアイリスとアダルトなアイリス。アイリスの魅力がギユギュッと詰まったイラストです。思わずウ

◀香川県・月野さくまさん／トナカイ姿の隊長がカワイイ。カンナのサンタって、とっても子供に優しそうですよね。

▲石川県・杓子定木さん／さくら一筋の心意気や良し。

▲北海道・片桐英紀さん／見えそで見えない色っぽさ。

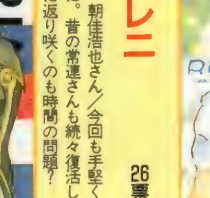
CHARA-CON ●キャラコン

織姫早くもV3達成！でも…●

今回のトップは、前回に引き続き織姫。サクラ隊3になってからは絶好調の彼女ですが、実は意外な落とし穴が…。それというのも彼女の得票は、そのほとんどが組織票（ここでは1人1人がそれぞれ大量にハガキを出すという意味）なので、1人がお休みすると大幅に得票数が下がる可能性があるということ。そうなると、織姫ピ〜ンチ、他のキャラチャ〜ンスという状況になるわけです（Vol.2参照）。今後の展開に注目！

1位 ソレッタ・織姫 185票

▲東京都・アスカ→ジャム子さん／応援団のがんばりで、今回もダントツの1位！この勢いで、次回もトップなるか？

2位 マリア・タチバナ 66票

◀熊本県・朝佳浩也さん／今回も手堅く2位の座に。昔の常連さんも続々復活して、首位に返り咲くのも時間の問題？

3位 李紅蘭 52票

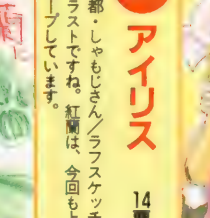
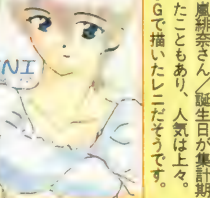
◀東京都・しゃもじさん／ラフスケッチ的なイラストですね。紅蘭は、今回も上位をキープしています。

4位 レニ 26票

◀京都府・嵐緋奈さん／誕生日が集計期間と重なったこともあり、人気は上々。部活中にCGで描いたレニだそうです。

5位 アイリス 14票

◀神奈川県・しゅわていさん／紅蘭や織姫も1位になって、残るはアイリスだけ。今年こそは…？　みんなの応援次第かな。

★6位　桐島カンナ…13票／7位　真宮寺さくら…9票／8位　神崎すみれ…5票／9位　藤枝かえで…2票／9位　高村椿…2票

おハガキ待ってます

■イラストギャラリー
ハガキまたはハガキサイズの紙を使用のこと。封書でのまとめ送りも歓迎です。また今回からキャラコンへの投稿も兼ねるようにしますので、ハガキの裏などに必ず「○○へ1票」と書いておいてくださいね。

■名場面プレイバック
『サクラ2』第9話までの、忘れられない名場面を教えてください。イラスト、または文字で。

■マンガ劇場
『サクラ』を使った楽しいマンガを送ってください。

■隊員の声
『サクラ』に関する話題などを、文字で。

●あて先
〒101-8305　(株)メディアワークス
「電撃サクラ隊3⑦　○○○係」まで

●今回の締切
1月28日(木)必着

●掲載：Vol.7（2月26日発売）

今回から締切＆掲載号を明記したりと、隊員（読者）のみなさんのご意見を参考にいろいろテコ入れを行っています。引き続きご意見をお待ちしていますので、どんどん送ってきてくださいね！　え、声優さんへのインタビューコーナー？　それは…グ〜(←オイ！)。なにはともあれ、今年もよろしくお願いします！

CLUB SEGA 2 ~Beat Grooves~

99年1月20日発売　3,150円(TAXIN)

TRACKS

M1. WORK IT OUT:GAME from SONIC R
Remix by Eric Kupper
M2. LOVE & PEACE:GAME from SPIKE OUT
Remix by GTS
M3. WE ARE BURNING RANGERS:GAME from BURNING RANGERS
Remix by Mattias Heilbronn
M4. THEME OF ENDING:GAME from WATER SKI
Remix by DJ Kanami<M.I.D>
M5. WORK IT OUT:GAME from SONIC R
Remix by Hex Hector
M6. ATC-domination-:GAME from LEMANS 24
Remix by DJ Hitomi<M.I.D>
M7. DREAMS DREAMS:GAME from NiGHTS
Remix by Urban Soul
M8. SONA MI ARERU EC SANCITU:GAME from AZEL-Panzer Dragoon RPG-
Remix by Ron Trent
M9. I JUST SMILE:GAME from BURNING RANGERS
Remix by Maurice Joshua

これは、ゲームサウンドなのか？

音速通信ストレートエッジ

●ゲームサウンドの向こうに未来が見える!!

ゲームサウンドレーベル、MMVが送り出すアルバム、「CLUB SEGA 2」は、熱く心地よく踊るためのダンストラックスに満ちている。次の段階へ歩みを進めた＜ゲームサウンド＝ポピュラリティ＞の仕掛け人たちに訊く。

◀左に並んでいる7つのアルバムには、各トラックのオリジナルが収録されている。両者を聴き比べてみてはどうだろうか？（※「WATER SKI」は「MOTOR RAID」とのカップリングです。）

▲CLUB SEGAのはじまり

98年7月20日発売
NOW・ON・SALE

打ち込み主体のゲームサウンドと、昨今のクラブサウンド。この両者のユーザー層と成り立ちは、非常に近いところにあるのでは？との発想のもとに、マーベラスエンターテイメントが世に問うた本作。往年のセガゲームサウンドを国内外の著名リミキサーがクラブアレンジするという斬新な手法で、まずはクラブを震源に口コミでブレイク。徐々にゲームサウンドの愛聴者にも広がり、クラブ系チャート番組「カウントダウングルーヴ」（NTV系）に4カ月以上ランクインする。「ビートマニア」とともに、ゲームサウンドに新たな方向性を示した画期的作品。現在でも根強い人気がある。

クラブ・セガが生まれた理由

●マーベラス エンターテイメント・取締役

松本慶明

●まつもと・よしあき●1965年生まれ。ポニーキャニオンを経て、マーベラスエンターテイメントの立ち上げに参加。「サクラ大戦」シリーズをはじめ、一連のマーベラスレーベルのアルバム制作に携わる。

●マーベラス エンターテイメント・チーフプロデューサー

浅田裕之

●あさだ・ひろゆき●1963年生まれ。「ソニックR」や「スパイクアウト」など、主にダンサンブルなゲームミュージックのアルバムプロデュースをしている。

EDGE'S

今回は、マーベラスエンターテイメント提供により、アルバム「CLUBSEGA」を5名の読者にプレゼント。ハガキに住所、氏名、年齢、このページで取り上げてほしい、ゲームサウンドクリエイターを記入のうえ、編集部へ送ってください。締め切

昨年の9月中旬に行われた、「WORK IT OUT」(TRACK 1)NYレコーディング。ボーカルをつとめるのは、坂本龍一の「ハートビート」などで知られるディーディー・ブレイヴだ。

1999.1.30
START/24:00
DJ/HEX HECTER(from NYC)
Play at /MISSON
TICKET/¥3,500(2drink)

●「CLUB SEGA 2」発売記念イベント

「SOUND TRAX」開催

アルバム発売直後の1月30日(土曜)、東京・西麻布のクラブ・MISSIONで、「SOUNDTRAX」と題した、発売記念イベントが行われる。当日は、「CLUBSEGA 2」をフィーチャーしたヘックス・ヘクターのDJパフォーマンスをはじめ、ドリームキャストのフリープレイスペースなども用意される予定。NYクラブシーンの文化、ダンス、ファッションなどを体験できるイベントだ。詳しくは、マーベラスエンターテイメント(03-3589-1133)まで。

ごく普通のことをやったから このアルバムが完成した

「このアルバムは、僕らなりのアプローチで、狙った通りに仕上がりました」(松本)。

松本慶明の言うこのアルバムとは、1月20日に発売される、CD“CLUB SEGA 2”。セガゲームサウンドを、ハウスやテクノといったいわゆる「クラブアレンジ」で再録音、国内のクラブを中心に、ブレイクしたあのアルバムの続編のことだ。今回はトラック数こそ減ったものの、海外の著名DJやリミキサーを大量動員し、アルバムとしてのボリュームは格段にスケールアップしている。また、前作の評判も手伝って、アメリカとヨーロッパではアナログレコードが発売される予定だ。

「海外のゲームサウンド市場は、一部の国を除けばゼロに等しいといってもいい。CLUB SEGAはゲームサウンドというよりも、日本発のハウスアルバムとして認知されていたのかもしれないですね。そして、DJ用にリリースしたアナログレコードが海外でプレイされたことで、逆に国内のクラブにも広く浸透しました。DJの多くはゲームサウンドとは思わなかったみたいですが…」(浅田)。

確かに前作の成功により、その種の音楽を好むリスナーをゲームサウンド側に取り込む環境はできたといえる。しかし、だ。ゲームサウンド側のリスナー、オリジナルに共感を覚えたファンが、はたしてこのアルバムに“YES”という反応を示すのか?

「前作を聴いたリスナーの意見は二極化していました。それは、この種の音楽がリスナーにとって未知数だったということもありますが、インスト曲であるがゆえの“過剰”なリミックスで、曲自体が別物に変化してしまったからだと思います。これは大きな反省材料になりました。曲のクオリティは高かったんですが」(松本)。

普通の“ダンスアルバム”になってしまったことで、必然的にリスナーを選んでしまったその反省をふまえ、今回は“万人向け”のボーカル曲を収録することで方向修正をはかった。リミキシング作業も、海外では一般的な手法をとることとなった。

「リミキサーにはオリジナルの声だけ、つまりアカペラのトラックのみを渡して、リミックスワークをお願いしました。ボーカルのメロディラインが同じであれば、オリジナルのテイストはそのままですから。あとは、僕らの意図が的確に表現できるような実績のあるリミキサーを選んで、そのリミキサーに自由にクリエイトしてもらうだけですから」(浅田)。

「今回は何としても、“元ネタ”のテイストは壊したくなかった。そうすることで、オリジナルを知っているリスナーにも、また一般的に人気のあるクラブサウンドで、ゲームサウンドを知らない、聴いたことのないリスナーにもアピールしていこうと考えたんです」(松本)。

とはいえ、前作のリスナーの反応には辛辣な意見も多かったという。2人に雑音は入ってこなかったのだろうか?

「プレッシャーがあったのは確かですが、いつもみんなが聴いている音楽と同じような環境、つまりごく日常的なところから生まれたんですよね、このアレンジアルバムは」(松本)。

「SPEEDとか安室奈美恵とかELTみたいな、日本の普通の若者が、普通に聴いているジャパニーズポップスのほとんどに、ダンスやハウス、テクノテイストが充満していますよね。CLUB SEGAはあれと同じですよ」(浅田)。

一見突飛と思われがちな“CLUB SEGA”が、トクシュなケースではなく、あくまで現状に即した、ごく一般的な音楽であることを認識させてくれる。その辺にイガチな高校生が、自分のミジカにある音楽に耳を傾ける。図式はそれと大して変わりない。心地よく踊れるサウンドがこのアルバムにはある。

ファミコン時代からのゲームユーザーでもある2人は、プレイ時にはテレビから流れるボリュームをオフにし、ハウスやヒップホップをかけながらプレイしていたという。

「当時、僕らがこうだったらいいなと思っていたことが、今では現実の状態で存在する。テクノである「攻殻機動隊」(PS)、音ゲーという新ジャンルを確立した「ビートマニア」の大ヒットしかりです。新しいゲームサウンドのスタイルは、着実に定着し始めていますよね」(松本)。

「これからはゲーム、サウンドのどちらからでも入っていけるような環境づくりが大事になります。これは既存のゲームサウンドの否定ではなく、それだけ両者に共通点があるという証しなんです」(浅田)。

今後も年1回のペースで同シリーズをリリースし続けるという2人の模索は続いている。次なる展開に期待したい。(1998年12月某日、マーベラス エンターテイメント本社にて収録。/敬称略)

Rearders/Remixers
収録曲の主なリミキサー達

●Hex Hector
ヘックス・ヘクター

16年のDJ歴が誇る経験則と、その非凡なアイディアで、NYクラブシーンの「顔」として君臨する大物DJ。トニー・ブラクストン、C&Cミュージックファクトリー、アレサ・フランクリンなど、数々の大物アーティストのリミックスワークでも名を馳せる。ハードハウス系の牽引役として、この種の音楽がメディアで紹介される際には、必ずといっていいほど彼の名前が挙がるほど。

●Matthias Heilbronn
マティアス・ヘイルブラウン

94年頃からリミックスチーム「ディープゾーン」名義で活動を開始。ソウルIIソウルのリミックスで注目を集め、世界的なクラブヒットとなった「It'sgonnabealright」を自身の名義でリリースする。その後、マティス個人での活動を増やし、ガラージ、ダンスミュージックの超大物、フランソワ・ケヴォーキアンの右腕として、NYのハウス系レーベル、WAVEを中心に活動中。

●Eric Kupper
エリック・カッパー

ハウス界最強謳われるリミックスチーム「デフミックスプロダクション」に在籍していたリミキサー。脱退後も、メジャーアーティストの大ヒットリミックスを連発。自身のレーベル「HYSTERIA」を展開、そのメロディアスなリミックスで、日本での人気も高い。

●GTS
ジー・ティー・エス

デビュー曲「throughTheFire」(オリジナル:チャカ・カーン)がクラブを中心に大ヒット。エイベックスに所属する日本の代表的なクラブアーティストで、海外でのアナログレコードリリースをはじめ、DJやリミックスワーク、ライブパフォーマンス等で精力的に活躍中。

And So More!

SONIC ADVENTURE
"Digi-Log Conversation" ORIGINAL SOUND TRACK

ソニックアドベンチャー デジ-ログ カンヴァセーション オリジナルサウンドトラック

CD 1.20 ON SALE

インストゥルメンタル曲を
メインにフィーチャーした
CD2枚組オリジナル
サウンドトラックついに登場!!

- CD2枚組　69曲収録!
- 裏面がポスターになる
  特製ブックレット×2枚収納!
- 初回特典：
  CDサイズ ソニック ステッカー付!

MJCA-00034　定価：¥3,360(税込)

CD NOW ON SALE

ソニックチーム　ベストボーカルアルバム
SONIC TEAM "Power Play"~Best Songs From Sonic Team~
MJCA-00033　定価：¥2,310(税込)

ソニックアドベンチャー　ボーカルミニアルバム
SONIC ADVENTURE Songs With Attitude ~Vocal mini-Album~
MJCA-00039　定価：¥2,100(税込)

CD 1.20 ON SALE

樋口 智恵子たす坂本 真綾は
Whoops!!
（ウープス）

'98 No.1プロデューサー"松井 寛"が
プロデュースしたら
こんなんなっちゃいました。
ちょっと変だけど、何だかカッコいい。

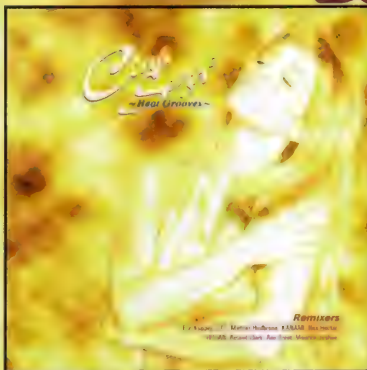
Debut Single
LOVE LOVE Phantasy／いつか

TRACK 1	TRACK 2
「LOVE LOVE Phantasy」	「いつか」
歌　WHOOPS!!	歌　WHOOPS!!
PRODUCER　松井寛	PRODUCER　松井寛
作曲　上野圭市	作曲　上野圭市
作詞　上野圭市　松井寛	作詞　SUZI KIM
編曲　松井寛	編曲　松井寛

テレ東アニメ番組「超発明BOY カニパン」
オープニング&エンディング
人気ラジオ番組「アニメトピアR」
オープニング&エンディング タイアップ曲
「LOVE LOVE Phantasy」「いつか」
両A面CDシングルで発売

MJDA-90004　定価：¥1,050(税込)

CLUB SEGA 2
~Beat Grooves~

クラブ セガ 2 ～ビートグルーブス～

CD 1.20 ON SALE

ワールドワイドに愛されている
セガの名作ゲーム。
そのサウンドの中から、英語ボーカル
曲を中心に、世界中の
クラブミュージッククリエイターが
スペシャルリミックス!
日本発、世界仕様
最新クラブミックスアルバム!!

REMIXERS
Hex Hector. Eric Kupper. GTS.
Mattias Heilbronn. Kanami. Hitomi.
Roland Clark. Ron Trent. Maurice Joshua.

MJCA-00040　定価：¥2,940(税込)

EVENTS INFORMATION

MMV PRESENTS **CLUB SEGA 2 ~Beat Grooves~**
CDリリースパーティー
リミックスに参加したDJヘックス・ヘクター来日決定!
NYクラブシーンを体験できる!!
DJ HEX HECTOR (from NYC)

1.30(sat)深夜~ Play at **MISSION / ¥3,500**

MOGRAPPER
モグラッパー SOUNDTRACK

CD 1.20 ON SALE

モグラでラッパーな
ジョグ先生。
とにかくノリが命！の
この音ゲー。
リミックスバージョンも含み、
遂に発売!!
どこまでついて来れるかな!?

MJCA-00041　定価：¥2,310(税込)

"音"で遊ぶ。"音"を楽しむ。

シンプルなルールと迫力のサウンド&イルミネーション!
ノリノリのMCとダイナミックなサウンドから繰り広げる、
ゲーム&ミュージックエンターテイメント "モグラッパー"

ゲーム中のサウンドはもちろんのこと、
人気DJ "DJ SOMA" 率いる「GROW SOUND」、
日本リミックスチームの元祖「M.I.D.」
によるリミックス曲も5曲収録した超お買い得アルバム!

CD NOW ON SALE

あの夏の感動が今、よみがえる・・・!

サクラ大戦歌謡ショウ「つばさ」のコンサートシーンを凝縮したミュージックライブアルバム

サクラ大戦歌謡ショウ 第2回花組特別公演「つばさ」
～サウンドアルバム～

MJCA-00037　定価：¥3,150(税込)

「サクラ大戦2」第九話、あの感動をふたたび!
ゴスペルコーラスをフィーチャーし、ボーカルパートを新しく収録! 新アレンジで生まれ変わった
「奇跡の鐘～So special a day～」と、明るく楽しいダンサブルな新曲「Happy Day Happy X'mas」。
全サクラ大戦ファンに贈る、極上のクリスマスCDシングル!!

サクラ大戦 2 クリスマスソング
奇跡の鐘～So special a day～／Happy Day Happy X'mas

MJDA-90003　定価：¥1,050(税込)

電撃ドリームキャスト ランキングナウ DENGEKI Dreamcast Ranking Now

このページで扱っているデータは、全国約500の小売店及び、約1万6000店舗のコンビニエンスストア(セブン-イレブン・ジャパン全店、ファミリーマート全店、サンクス全店、四国スパー全店、デジキューブ調べ)の売り上げデータをもとに、編集部独自の調査で作成したものです。

売り上げ TOP10

順位	タイトル	機種	今回	累計	前号	最高	回数	メーカー	発売日	価格	ジャンル
1 (→)	バーチャファイター3tb	DC	61,944	173,258	1位	1位	2回	セガ	98/11/27	5,800円	FTG
2 (初)	ノエル3	SS	21,324	21,324	一位	2位	1回	パイオニアLDC	98/12/10	6,900円	AVG
3 (初)	瑠璃色の雪	SS	18,924	18,924	一位	3位	1回	キッド	98/12/10	6,800円	AVG
4	ゴジラ・ジェネレーションズ	DC	17,376	34,912	5位	4位	2回	セガ	98/11/27	5,800円	ACT
5	悠久幻想曲 ensemble	SS	16,128	16,128	一位	5位	1回	メディアワークス	98/12/10	3,800円	ETC
6	ペンペン トライアイスロン	DC	15,780	28,772	6位	6位	2回	ゼネラル・エンタテイメント	98/11/27	5,800円	RCG
7	インカミング 人類最終決戦	DC	14,868	14,868	一位	7位	1回	イマジニア	98/12/17	5,800円	STG
8	ジュライ	DC	14,448	26,688	7位	7位	2回	フォーティファイブ	98/11/27	5,800円	AVG
9	Find Love 2 ~Rhapsody~	SS	7,920	28,480	4位	4位	2回	ダイキ	98/11/26	6,800円	SLG
10	カプコンジェネレーション ~第5集 格闘家たち~	SS	6,924	6,924	一位	10位	1回	カプコン	98/12/03	5,800円	ETC

前評判TOP10

読者人気チャート集計期間:12月18日~1月7日

順位	タイトル	機種	前号	最高	回数	ポイント	メーカー	ジャンル
1	フレンズ~青春の輝き~	SS	8位	1位	26回	4,698	NECインターチャネル	AVG
2	神機世界エヴォリューション	DC	9位	2位	2回	4,472	セガ/ESP/スティング	RPG
3	北へ。White Illumination	DC	7位	2位	7回	4,322	ハドソン	AVG
4	セガラリー2	DC	2位	2位	5回	4,015	セガ	RCG
5	バイオハザード -CODE:Veronica-	DC	4位	3位	5回	3,954	カプコン	AVG
6	グランディア2	DC	3位	1位	5回	3,029	ゲームアーツ	RPG
7	ルームメイトW	SS	外	6位	6回	2,846	データム・ポリスター	SLG
8	サイキックフォース2012	DC	外	8位	2回	2,745	タイトー	ACT
9	魔剣 X	DC	6位	6位	3回	2,017	アトラス	AVG
10	デバイスレイン	SS	外	8位	4回	1,748	メディアワークス	SLG

読者人気TOP10

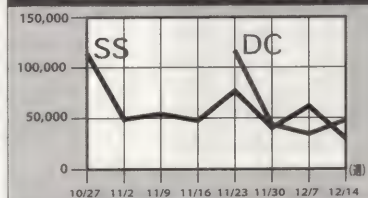
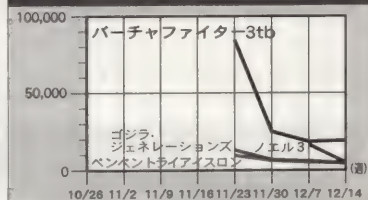
読者人気チャート集計期間:12月18日~1月7日

順位	タイトル	機種	前号	最高	回数	ポイント	メーカー	ジャンル
1	サクラ大戦2 ~君、死にたもうことなかれ~	SS	1位	1位	15回	8,326	セガ	SLG+AVG
2	グランディア	SS	2位	2位	21回	6,326	ゲームアーツ/ESP	RPG
3	サクラ大戦	SS	3位	1位	41回	5,428	セガ	SLG+AVG
4	スーパーロボット大戦F	SS	4位	2位	26回	3,215	バンプレスト	S・RPG
5	スーパーロボット大戦F 完結編	SS	8位	3位	13回	2,943	バンプレスト	S・RPG
6	バーチャファイター3tb	DC	6位	6位	2回	2,815	セガ	FTG
7	Pia♥キャロットへようこそ!!2	SS	7位	5位	5回	2,643	NECインターチャネル	SLG
8	ソニック アドベンチャー	DC	一位	8位	1回	2,418	セガ	ACT
9	EVE burst error	SS	外	2位	37回	2,351	シーズウェア/イマジニア	AVG
10	デビルサマナー ソウルハッカーズ	SS	5位	3位	23回	2,218	アトラス	RPG

売り上げ分析 有力な新作がなくDC売り上げは小休止。『ノエル3』などの健闘でSSが巻き返し!

DC発売後の推移が明らかになった今回のチャート。まだ、第2弾のソフトが発売される前なので、DCソフト全体の推移はいまひとつ伸びがないままに終わっている。逆にSSソフトの方は、12/7週に『ノエル3』『瑠璃色の雪』などの新作SSソフトが健闘したため、一時的ではあるがDCソフトの売り上げを凌ぐに至っている。この2作は、売り上げランキングでも、トップの『バーチャファイター3tb』に次いで、2位、3位にランキングされる結果となった。

ソフト全体の売り上げではDC、SSともにほぼ同等に推移した今回の集計期間だが、DCはまだハードが浸透していない時期なので単純な比較にはならないだろう。やはり、キラーソフトとされた『ソニック アドベンチャー』の売り上げが集計される次回の集計以降で、DCの本領が発揮されると思われる。

電撃レビュー The best ザ ベスト

気になるあのゲームを徹底チェック

1/15▶1/28 発売予定

このコーナーの趣旨 このコーナーは、電撃ドリームキャスト編集部で独自の判断基準の元、慎重な検討を重ね、おすすめできるドリームキャスト用ソフト及びセガサターン用ソフトを厳選し、レビューしています。各レビュアーは、レビューを受け持ったソフトを、時間の許す限りプレイし、各人の判断で責任を持って、できうる限り公正に評価をして、それを文章化していきます。

似顔絵が王冠をつけているものは、その担当レビュアーが個人的に、特に高い評価をした超おすすめソフトです。

神機世界エヴォリューション

●DC ●1月21日発売 ●5,800円
●セガ／ESP／スティング ●RPG

▲マグはサイフレームと呼ばれる道具を使っての攻撃ができるぞ。

▶遺跡の調査が終了すると報酬がもらえる。手数料を引かれるが…。

◀遺跡の中では、さまざまな敵とトラップが行く手を阻む。

多額の借金を抱えた主人公マグが先史文化の幻の遺産を求めて、遺跡を探索していくRPG。個性あふれるキャラクターたちを仲間にして、入るたびに変化する5つのダンジョンを冒険だ。作り込まれた戦闘システムにも注目！

シルキーまりな

かなりイイかんじ〜

プレイするたびにダンジョンマップが変化する、いわゆる「ローグ」系のＲＰＧだよね。じつは、かなりスキ。いきなり戦闘シーンから始まったのにはビックリしたけど、おかげでスンナリと溶け込めた気がするな。また、画面の美麗さはＤＣなら当然。大事なのはゲーム性だけど、本作はイイ線をいっているんじゃないかな？

第2弾も出してくれ！

ダンジョンはわりとスッキリした感じで、もう少し凝ってもいいのでは？　と思うところもあった。でも、拾ってきたアイテムを加工できたり、技を覚えていくといった〝集める〟楽しさがギッシリ詰まっていて、楽しいよね。システムも親切にできているから、最初に取説をしっかり読んでおけば迷うこともない。キャラのかわいさが、とっつきやすさの一因とも言えるでしょう。

I'ts a ソミー

執事マニアは必見ですぞ！

私めとしましては、久々にキャラ買いのゲームですな。というのはズバリ、執事であるグレ・ネイド氏（58歳）に魅せられたから（本気）。しゃべり口調や風貌はもちろん、必殺技に「話術」があり、敵や味方を説得できるのが♥僕も叱って！　って感じです（笑）。あと、グレは主人公に仕えているから、タダで仲間にできる点も便利で◎です。

キャラ買いが許される良質なRPG

いくらキャラが良くても…、と思う人は多いハズ。でも、その作り込みがこの域まで達していれば十分な購買理由になりえます。ボイス演出が戦闘時だけなのはちょっと寂しい気もしますが、ゲーム中はキャラの個性を最大限に生かした演出が盛りだくさん。ＲＰＧとしてのデキもいいので、キャラにピンときたら即買いＯＫですよ。

さとうまこと（仮）

非常によくまとまっていますが…

よくできたゲームです。プレイするたびに変化する自動生成ダンジョンのシステムはおもしろいし、ストーリーにも、よく反映されています。登場人物もきちんと性格付けされていて、生き生きしているし。ただ、残念なのがゲームクリアまでのプレイ時間の短さ。登場人物の設定が魅力的なだけに、ボリューム不足な感じがします。

今後のRPGの方向性を啓蒙するソフト

実際、ポリゴンの滑らかさや戦闘の際のエフェクトは、高解像度ならではの美しさです。ストーリーはすべてフルアニメーションですしね。ある意味、既存のハードではできなかったこと、ＤＣならできることをきちんと見せてくれるソフトだと思います。欲を言えばダンジョン内の特徴にも、もう少し厚みを持たせてほしいですが…。ぜひ、遊んでほしいソフトだとは思いますよ。

まっつ

しっかりした作りは◎

プレイして最初に感じたことは、全体的にバランスよく作り込んであるな、ということ。肝心の登場キャラも、ポリゴンにありがちな無機質なモノではなく、表情も豊かなかわいいキャラに仕上がっているし、戦闘システムも（若干、他のＲＰＧを真似たような部分もあるものの）かなり快適。まさに良質なＲＰＧってカンジです。

RPG初心者には絶好のタイトル

悪く言えば可もなく不可もないゲームなので、ＲＰＧマニアには、少々退屈に感じる部分も出てくるかもしれません。でも、これからＲＰＧに挑戦しようという人にとっては、難易度的にもまさにうってつけのタイトルなのではないでしょうか。また、借金を返していくというイカス設定も、個人的に見逃せない要素です（笑）。

私たちがレビューしています

シルキーまりな
始めるまでは腰が重いけど、1度始めたら止まらないのがＲＰＧ そういう作品、最近少ないヨ（涙）。

さとうまこと（仮）
個人的にＲＰＧが大好きなので、今回のレビューは辛口です。好きだからこそってやつです。

I'ts a ソミー
スティングのキャラは個性的でイイ。特に「バロック」の首男♥「オレは死ね死ねだぁ！」…最高

イラスト：石黒紀之

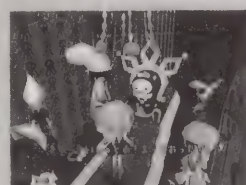
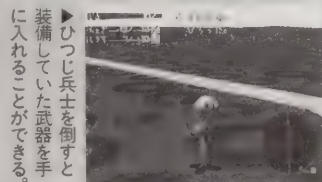
※レビューで取り上げるタイトルのなかには、1/15〜1/28の期間から、若干ずれているものもあります

戦国TURB

●DC ●1月14日発売 ●5,800円
●NECホームエレクトロニクス ●A・RPG

▲ねこ兵士を引き連れ、いざ戦場へ。隊長の仕事はなかなか大変だぞ。

▶ひつじ兵士を倒すと装備していた武器を手に入れることができる。

◀ドラマシーンでは選択次第でムービーや状況が変化するぞ。

ねことひつじが争い合う、不思議ならいよん惑星。そこを舞台にかわいいキャラクター達が織りなす、ちょっぴりシュールな物語のA・RPG。ねこ軍の隊長になった主人公じのちゃんを操り、ひつじ軍に勝利するのだ！

NO､ムラ!

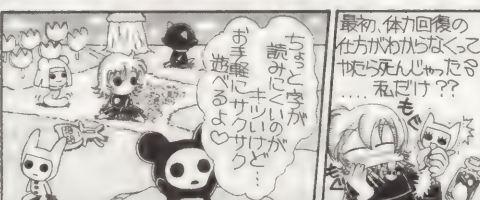
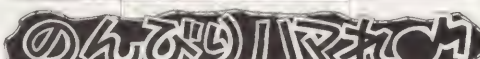
世界観がイイ感じ!!

シュールな世界観が何といってもイイ味出してます。かわいらしいキャラたちが、殺し合ったり、妖精を食べたり（体力回復やステータスがＵＰのため）、腹が減ると戦線離脱したりと、とにかくハチャメチャ。ストーリーも、ネコの国を救うためにやってきた救世主、というわりには、まったく緊張感がないなんて…最高!!

お手軽なアクションが吉

ひたすら敵を倒すだけ。剣などを使って接近戦を行うもよし、飛び道具で狙い撃つのもよしと、自分の得意な攻撃方法で敵を倒せばＯＫという、単純明快なところが妙に気持ちイイですね。ステージ２さえクリアしてしまえばサクサク進めるので、テンポもある意味抜群。複雑化の傾向をたどる昨今のアクションゲームに、逆行しているのでは？　本作に反骨精神すら感じてしまいます。

まつながあやこ

のんびりハマれ

OR竹内

サクっと遊べる１本

最初はインパクト勝負モノかと思ってたんですが、ステージクリア形式のおかげで、サクッと遊べる軽快なアクションＲＰＧに仕上がってます。特にアクション部分の動作は軽く、この面でのストレスはほぼなかったです。難易度が少し高いかな？　という印象も一部では受けましたが、こちらもあくまで許容レベル。好みでどうぞ。

ノリを楽しんでナンボです

じのちゃんを初めとした登場キャラクターの姿や言動を見てもわかると思いますが、らいよん星の世界観はかなりイカしてます。なにかこう、不条理ギャグ的なエキセントリックさがあって、この手のものにハマる人ならガツンとくるはず。ただ逆に、全体のストーリーがわりと希薄な印象なので、ノリや世界観を楽しむことができない人だと、いまいちゲームにのめり込めないかも…？

ジルベールしの

とっつきにくい!

このゲームは短気というか、根気がない人にはちょっとキツイかも。だってさぁ、普通はゲームが始まって、10分もしないうちに、主人公が敵の攻撃１発でＫＯされたりしないよね？　どんなゲームでも、序盤は誰でも遊びやすいようにと簡単になっているものでしょ。その辺のゲームバランスをもっと考えてほしかったな。

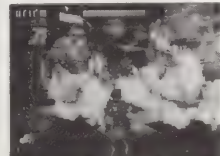
複雑なゲームに疲れた人向け？

システム面でもちょっと難があるかな。まず、字が小さく読みづらい。それと戦モードでのカメラワークも…。戦っているとき、よく敵が見えなくなっちゃうんだよね。しかし、遊びやすさという点では良くできてます。ルールも単純明快で、操作も簡単。複雑なゲームが苦手な人にはオススメできるかな？

読者によるレビューコーナー

僕にしか、私にしか、あのゲームのおもしろさはわからない！　そんな心の１作が誰にも１つはあるはず。さあ、今すぐこのコーナーに投稿だ!!

バーニングレンジャー

●SS ●'98年２月26日
●5,800円 ●セガ
●ACT ●マルチコントローラー対応

▲「NiGHTS（ナイツ）」を手がけたソニックチームによる３Ｄ・ＡＣＴ。未来の消防レスキューが、炎渦巻く災害現場で大活躍!!

埼玉県　夏いちご

私がこのゲームにハマったのは、なんと発売１カ月前でした。初めに気に入ったのは、その世界観とキャラクター。もちろん発売日には即ゲットし、プレイしてさらにハマっていきました。イチオシなのは、なんといってもそのシチュエーション！　迫り来る炎の中、リーダーからの音声ナビを聞きつつ、逃げ遅れた要救助者を探し求める…。この極限状態が、たまらない快感を生み出しているのです。巷ではストーリーにムリがあるとか、操作にクセがあるとか酷評されているようですが、私はそうは思いません。このゲームは、ソニックチーム特有の「殺しのないＡＣＴ」。しかもそれが戦隊ヒーローのノリで楽しめる、気持ちの良い作品です。ぜひ、遊んでみてください。

君の熱いレビューを待っているぞ・・・・・・・・・・・

電ドリ編集部ではドリームキャスト、セガサターンのソフトを対象に、読者の皆さんからのレビューを大募集！　応募の際は、レビューを300字程度にまとめた上で、住所、氏名、年齢、職業を明記して送ってください。あて先は、〒101－8305 ㈱メディアワークス　電撃ドリームキャスト編集部「電撃レビュー The best 読者によるレビューコーナー」まで。採用された方には「電撃オリジナルグッズ」をプレゼントします。キミの熱い想いを文章に託せ!!

▲サタコレで発売された、サターンの名作たちをレビューしてみるというのはどうかな？

まっつ　「エヴァ」の「借金を返すため」、という設定が自分の現実とクロス感情移入してしまいました。

NO､ムラ!　実は「VF３tb」をこよなく愛する格闘ゲーマー。「戦国ＴＵＲＢ」の世界観には惚れまくり!!

OR竹内　「戦国ＴＵＲＢ」のキャラはかなりイケてます。ねこ国の王様の携帯用ストラップとか出ないかなぁ。

ジルベールしの　「戦国～」をやっていると「ボコスカウォーズ」という往年のゲームを思い出しちゃった。

まつながあやこ　あけましておめでとうございます。って、ここで、新年の挨拶しているのって、きっと私だけ（笑）。

ドリームキャストを徹底的に使いこなすための情報ページ!

ネットワークからビジュアルメモリまで、ドリームキャストのすべてを遊び尽くすこのコーナー。今回も、知っておくと得する情報が満載だ!

Do the DC!

NETWORK ホームページ内「掲示板」に書き込んでみよう!!

『ドリームパスポート』でいろんなホームページ(以下、HP)を見ていくうちに、HPの中に「掲示板」というコーナーがあることに気がついた人もいるハズだ。HPによっては伝言板やBBS、中にはゲストブックなんて呼び方をされていることもあるけれど、これらは基本的には同じモノ。これはつまり、そのHPを訪れた人が、自分の感想や意見を自由に書き込んで掲載できるものなのだ。ネットワークは、誰かが用意したモノを見るだけでなく、自分自身の意見を誰かに伝えることで、初めてインタラクティブなものとして真価を発揮する。でもそのために、わざわざ自分のHPを用意するのは、とてもタイヘン。そんな時、あちこちのHPにある掲示板を利用すれば、カンタンに自分の意見を多くの人に伝えることができるのだ。そこで今回は、掲示板の上手な利用法を紹介しよう!

通常の掲示板は…

一般的な掲示板のスタイルは、参加者の発言が、書き込んだ順にズラリと縦に並んでいく形だ。これは分かりやすいけど、発言の数が多いと見るのがタイヘン。

◀たいていの掲示板では、上にある発言ほど、書き込んだ時間が新しいのだ。

他にはこんな形も…

掲示板の中には、発言ごとに分類されて表示されているものもある。ツリー型と呼ばれるこのシステムなら、発言数が多くても読みたい話題だけを見られるぞ。

◀タイトルを見て読みたい発言を選んだら、クリックして表示させよう。

「掲示板」へのメッセージの投稿はこうすればバッチリだ!

① 名前は本名じゃなくてもOK!

ここに記入する名前に関しては、雑誌などでペンネームを使う人がいるように、ネットワークでも“ハンドルネーム”と呼ばれる独自の名前を使うことができる。ただ、掲示板ではこのハンドルネーム以外に誰が発言したかを表すものはないから、できるだけ同じハンドルネームをずっと使い続けるようにしておこう。

② 必須項目はきちんと埋めよう!

掲示板にはそれぞれ、投稿する際に必ず記入しなければいけない内容が決められている。例えば、右で紹介している本誌の掲示板では、名前とコメント以外は特に書き込む必要はないぞ。また、※印のHPのURLなども、HPを持っていない人は当然記入する必要はない。このように、必要な記入事項は、HPごとに違うので確認しておこう。メールアドレスは、必須項目の場合が多いぞ。

③ 本文を書き込む際には、改行に注意!

本文(コメント)を書き終わったところで「送信」や「投稿」と書かれたボタンをクリックすれば、投稿完了。掲示板によっては、記入欄に書き込んだモノと実際に掲載されたモノでは、1行の文字数が異なる場合がある。時には、画面を左右にスクロールさせなきゃ文章が見えないこともあるのだ。こうなると後で読みにくくなるので、書き込む際には適当な長さで行を変えるようにしておこう。

電撃ドリームキャストHP

掲示板にもどんどん参加してね!

http://www.mediaworks.co.jp/users_dc/

CHECK! メディアワークスHP内に、「電撃ドリームキャスト」専用HPがオープン! この中には、誰でも参加できる掲示板が用意されているぞ。このページに書いてあるテクニックを参考にして、読者のみんなもこの掲示板にどんどん投稿してほしい!!

「掲示板」でのコミュニケーションを楽しくするために押さえておきたい4つのポイントを紹介！

掲示板に投稿する際には、人が多く集まる場所だけあって、ちょっとしたマナーが存在している。これを覚えておけば、無用なトラブルは避けられるぞ！

1 不特定多数に知られてはマズいことは書かない

インターネット内にあるモノはすべて、世界中の誰もが自由にアクセスできる場所だ。掲示板に書き込んでいるのは親しいメンバーばかりでも、実際にはもっと多くの人が見ているかもしれない。だから、電話番号や自宅の住所といった、不特定多数の人に知られては困るような情報は、掲示板には書かないようにしよう。それ以外にも、投稿の文章を書く際には、「誰が見ているか分からない」ということを意識した上で、文章の表現をよく考えておこう。

2 掲示板の内容にあった話題を選んで書こう

それぞれの掲示板は、そこでやり取りされる話題の傾向がおおむね決まっている。だから、あまり見当違いの話題を投稿してしまうと、他の人の迷惑になってしまう場合もあるのだ。投稿する前に、まずはその掲示板でどんな話題がやり取りされているか、よく確認しておこう。基本的には、その掲示板が置かれているHPと共通する話題なら、どれも歓迎されるはず。その掲示板に初めて投稿する時は、一緒にHPの感想なんかも書いておくとバッチリだ！

3 他人には優しく、自分には厳しく!!

掲示板の書き込みはどれも、誰かがその人なりの考えを伝えるために投稿したモノ。どんな内容の書き込みでも、それを書いた「誰か」がどこかに存在していることを、必ず念頭に置いておいてほしい。もしキミにとって腹の立つ書き込みを見かけても、怒る前にほんの少しだけ優しい気持ちで接してみよう。同様に、自分が何かを書き込む時は、その文章が誰かを傷つけないか、ほんの少しだけ厳しく考えてみよう。これだけで、無用なトラブルはグッと減るハズ。

4 できるかぎり返事をしてあげよう

自分が掲示板に書き込んだ内容に対して誰かが返事をしてくれるのは、非常に嬉しいものだ。同様に、自分が回答できる内容の書き込みを見かけたら、できるかぎり返事をしてあげよう。ネットの世界では、この返事のことをレス（レスポンスの略）と呼んでいる。互いにレスを返すことで、コミュニケーションが深まるのだ。ちなみに、レスを返す際に相手の書き込みを引用する場合には、元の文章の前に“>”といった記号をつけると分かりやすいぞ。

今号のおすすめホームページ

このコーナーでは、毎回おすすめのホームページを紹介している。もしキミも、おすすめのHPを見かけたら、ぜひ編集部まで教えてほしい。もちろん、自分のHPでもOKだぞ！

スティングHP

DCの「神機世界　エヴォリューション」やSSの「バロック」などでおなじみのゲームメーカー、スティングのHP。この2つのソフトに関する情報はもちろんのこと、同社のスタッフなどが執筆した愉快なコラムや、ゲーム一般についての最新情報など、盛りだくさんの内容が楽しめる。もちろん、キミが自由に書き込むことのできる掲示板も用意されているぞ。

http://www.sting.co.jp/

『北へ。』HP

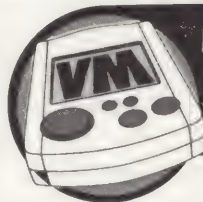
期待の恋愛ゲーム『北へ。』の公式HP。セガのHP「セガ エンターテイメントユニバース」内にあるから、すでに訪れた人もいるかもしれない。このHPでは、ゲームの最新情報や出演声優の紹介といった内容に加えて、『北へ。』限定の伝言板も用意されている。ソフトの発売を控えて、伝言板もこれからどんどん盛り上がっていくハズだから、ぜひ参加しよう！

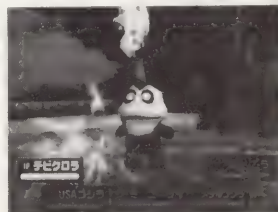
http://sega.co.jp/kitahe/

ネットワーク通信 困ったときのQ&A

今回は、掲示板に関する質問に答えるぞ。DCのネットに関する質問は、当編集部「DO THE DC！」まで（詳細は欄外参照）。

Q 接続を切ってから掲示板に書き込むと、送信できないぞ？

A 文章を考えながら掲示板に書き込みをしていると、どうしても時間がかかってしまう。そこで通信費を節約するためにも、いったん接続を切ってから書き込みをしたい人は多いと思う。ところが、同梱の「ドリームパスポート」では、接続を切って掲示板に書き込んでも、再接続の際にその文章が消えてしまうので、送信できないのだ。そこでセガでは、このような不具合を修正した「ドリームパスポート」の新バージョン「Ver1.01」を、登録ユーザーに無料送付しているぞ。それまでは、掲示板への書き込みは接続したままで行ってね。

『あつめてゴジラ』をダウンロードしよう！

ビジュアルメモリの専用ゲームとして、ドリームキャスト本体よりも先行して発売された『あつめてゴジラ　怪獣大集合』。このゲームがなんと、インターネットからキミのVMにダウンロードして遊べるようになったのだ！　DCのネットワークIDを登録しているユーザーなら、誰でも無料でダウンロードできるぞ（ただし、ダウンロード中の接続料金と電話料金は必要）。ダウンロード方法などの詳細は「dricas」HP内「ゲームBurn!」を参照しよう。

▲もちろん、「ゴジラ・ジェネレーションズ」と連動して遊ぶことも可能だ。

※DCの通信に関する質問は、当編集部「DO THE DC！」係にハガキで送るか、Eメール「dengeki-dc@mediaworks.co.jp」まで！

ジャンル別 ウラワザデータベース

ドリームキャストが発売されて約1ヵ月。そろそろウラワザが出てきた様子。もう少し数が貯まってきたら紹介するので、お楽しみ！ それでは、今回もFTG編サ行スタート!!

ウラワザ募集

ドリームキャストまたはサターンのソフトで、キミの見つけたウラワザを大募集。タイトルとウラワザの手順を詳しく書いて、ハガキで応募してください。住所、氏名、電話番号も忘れずに。採用者にはもれなく5,000円分のおもちゃ券をプレゼントします。

あて先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 ㈱メディアワークス 電撃ドリームキャスト「電ドリウラワザ」係

FTG編

ス

（前号からの続き）

ストリートファイターZERO

カプコン

●隠しキャラ使用方法

下記の条件を満たすと、隠しコマンドを入力しなくても豪鬼、ダン、ベガの選択が可能になる。条件を満たした後、「？」にカーソルを合わせ✚下を押すと、隠しキャラの顔が現れる。決定すればそのキャラを使って、アーケードモード、VSモード、トレーニングモードをプレイすることができる。

◆豪鬼使用条件

アーケードモードのレベル5以上をプレイし、乱入してくる豪鬼を倒す。ただし、途中でコンティニューすると、使用できない。

◆ダン使用条件

アーケードモードのレベ65以上でプレイし、ダンを倒してクリアする。途中、何度コンティニューしてもよい。

◆ベガ使用条件

ベガ以外のキャラでアーケードモードのレベル8以上をプレイし、最終ボスのベガを倒す。なお、コンティニューは何度でも可。

●豪鬼が出現

アーケードモードをレベル5以上に設定し、豪鬼以外のキャラを選択する。この時、Ⅰコンなら1Pカラー、Ⅱコンなら2Pカラーにしておくこと。スーパーコンボフィニッシュを10回以上決め、ノーコンティニューで最後まで勝ち進むと、ラスボスに豪鬼が出現する。

●最初から豪鬼が出現

キャラ選択画面で豪鬼以外を選び、モードを選択した後、0.3秒以内にⒷ＋Ⓛ＋Ⓡを同時に押し、ロード画面まで押し続けておく。すると最初から豪鬼が出現し、これを倒すと、いきなりエンディングを見ることができる。

●ダンが乱入1

ダン以外のキャラを選んで、アーケードモードを始める。CPU戦で勝ったら「勝ちゼリフを選択」のウラワザで、同じ勝ちゼリフを5回以上選ぶ。すると、次のステージでダンが乱入してくる。

●ダンが乱入2

ダン以外のキャラクターを選び、アーケードモードを始め、CPU戦を4人めまで勝ち抜く。この後、5人め以降のCPU戦で勝利した時に、勝ちゼリフが流れるまでの間✚上＋Ⓛ＋Ⓡを押し続ける。

●ダン使用コマンド

キャラ選択画面の「？」にカーソルを合わせ、Ⓛ＋Ⓡを押しながら1秒以内に、1PカラーならⓎ、Ⓧ、Ⓐ、Ⓑ、Ⓨ。2PカラーならばⓎ、Ⓑ、Ⓐ、Ⓧ、Ⓨの順に入力。すると、それぞれのコマンドに対応したカラーのダンを使用することができる。

●ベガ使用コマンド

キャラ選択画面の「？」にカーソルを合わせ、Ⅰコンの場合はⓁを押しながら、✚左、左、下、下、左、下、下＋Ⓧ＋Ⓨと入力すると1Pカラー。✚左、左、下、下、左、下、下＋Ⓐ＋Ⓑと入力すると、2Pカラーのベガが出現する。ⅡコンはLを押しながら、✚右、右、下、下、右、下、下＋Ⓧ＋Ⓨと入力すると1Pカラー。✚右、右、下、下、右、下、下＋Ⓐ＋Ⓑと入力すると、2Pカラーのベガが出現する。

ストリートファイターZERO2

カプコン

●アーケードモードに乱入キャラ出現

アーケードモードをプレイし、「1本もラウンドを奪われずに最終ボスまで進む」か、「1度も負けずに、スーパーコンボフィニッシュorオリジナルコンボフィニッシュを5回以上決める」のいずれかの条件を満たすと、プレイしているキャラクターに応じた乱入キャラが乱入してくる。18人全員に用意された乱入キャラには、それぞれ意味があるようでキャラ同士の会話からその意味をうかがうことができる。なお、下の一覧表は左が使用キャラ、右が乱入してくるキャラを表す。

キャラクター対応一覧

◆リュウ→さくら。◆アドン→ベガ。◆春麗→元。◆ガイ→ローズ。◆ケン→ダン。◆ダルシム→ザンギエフ。◆元→春麗（旧服）。◆さくら→サガット。◆ロレント→ソドム。◆ザンギエフ→バーディー。◆ナッシュ→ロレント。◆バーディー→ダルシム。◆ローズ→豪鬼。◆ソドム→ケン。◆サガット→アドン。◆ベガ→ナッシュ。◆豪鬼→リュウ。◆ダン→ガイ。

●隠しキャラ使用方法

◆殺意の波動に目覚めたリュウ…キャラ選択画面でカーソルをリュウに合わせⓩを1回押してから、アドン→豪鬼→アドン→リュウとカーソルを移動させ、ⓩを押しながら決定。

◆真・豪鬼…キャラ選択画面でカーソルを豪鬼に合わせⓩを1回押してから、アドン→元→さくら→ローズ→ソドム→ダン→ガイ→ロレント→さくら→ローズ→バーディー→豪鬼とカーソルを移動させ、ⓩを押しながら決定。

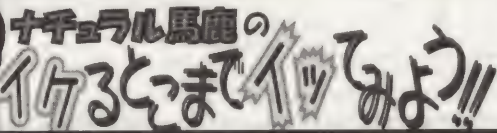
◆ストⅡ版ザンギエフ…キャラ選択画面でカーソルをザンギエフに合わせ、ⓩを1回押してからサガット→ソドム→ローズ→バーディー→ナッシュ→ダルシム→リュウ→アドン→春麗→ガイ→ケン→ザンギエフとカーソルを移動させ、ⓩを押しながら決定。

◆ストⅡ版ダルシム…キャラ選択画面でカーソルをダルシムに合わせⓩを1回押してから、ザンギエフ→サガット→ナッシュ→ダルシムとカーソルを移動させ、ⓩを押しながら決定。

●FTG編サ行次号に続く

ナチュラル馬鹿の イケるとこまでイッてみよう!!

みなさんあけましておめでとうござぜーやす

ついに最期の年だね。

みなさん明けましておめでとうございます。1999年第１号の馬鹿貴族です。北斗の拳でいうなら、今年は世界が核の炎で包まれ、暴力が支配するユアッシャーックな年になるハズです。みなさんはそれに備えて、革ジャンとスパイクロッド、そしてバギーを購入（夏のボーナス一括払いで）しておきましょう。また、札束は持っていても、ケツ拭く紙にもなりゃしないのですぐに、今すぐに編集部に送るように。それともうひとつ。ブルース・リー似の男にあったら絶対に邪魔はしないように。さもないと指先ひとつでダウンさせられてしまうぞ。また、油断すると愛で空が墜ちてくることもあるので注意。

なんていうアホ話はともかく全世界が注目する(?)この年を、肌で感じることができることに感謝しなくてはならないですな。どうなるかは知らんけどね。

正月だし、なにからなにまであけてみよう!!

あけましておめでとう……。新年になるといたるところでこの言葉を耳にする。だが、このなにげなく口にする言葉を本当に鵜呑みにしていいのだろうか………？　ワタシの脳裏にふと、本当にあけるとおめでたいのかぁ!?　という特命リサーチ佐野史郎の声が響く。これはもう、その疑問を晴らすために、身近にあるものを片っ端からあけて、おめでたいかどうか調べるしかないではないか!!

ということで、身近にあるモノを片っ端からあけてみました。おめでたいかどうかは、アナタが判断して下さい。っていうかあけておめでたいのは観音様。

▲とりあえず、はせがー編集長の机の引き出しをあけてみました。ナイフが入っていました。めでてぇな。

▲ワタシのサイフの中味をあけてみました。サウナの優待券がかなり、めでてぇカンジ。

◀▲シュレッダーをあけてみました。紙くずがいっぱいで、めでてぇな……!!

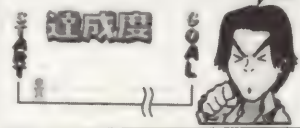
結果報告

今号のイケるとこまでイッてみようお年玉スペシャル（どこが）は、いかがであったろうか。っていうか年末の殺人スケジュールの都合により、今回は近場で済ませました。すいません。でも次号からちゃんと、どっかに行きますデス。

今年もよろしくね!!

今年はよい年でありますように……。

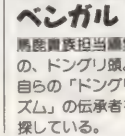
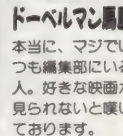
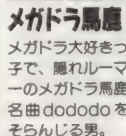
無事新年を迎え、馬鹿貴族の精鋭たちも心身共にリフレッシュ!!　…………と言いたいところですが、年末恒例の、地獄の進行のおかげでリフレッシュなどできず、エナジーは吸い取られる一方。もはや、しぼりカスです。そんな、素敵なボロ雑巾たちがお届けする馬鹿貴族を、今年もどうぞヨロシクお願いします……。それと、今号から新たに広報馬鹿こと、ご存じパイナポー大西がメンバーに加わりました。今のところ大西氏専用コーナーは考え中です。なんかよい案があったら送って下さいネ！

左曲がり署の精鋭たち

馬鹿ブリオ
馬鹿貴族のメインライター……と、言いたい所だが…。どうなんでしょう。みなさん。

メガドラ馬鹿
メガドラ大好きっ子で、隠れルーマーのメガドラ馬鹿。名曲 dododo をそらんじる男。

ドーベルマン馬鹿
本当に、マジでいつも編集部にいる人。好きな映画が見られないと嘆いております。

ベンガル
馬鹿貴族担当編集の、ドングリ頭。自らの「ドングリズム」の伝承者を探している。

今号から新たに加わる広報馬鹿

パイナポー大西
やっぱりというか、なんというか、男一匹、パイナポー大西が馬鹿貴族の仲間入りです。肩書きは広報馬鹿。っていうか、外部の人間を馬鹿呼ばわりしていいの？

いわゆる職業病

横浜で行われた「シェンムー」の発表会に行ってきました。会場のパシフィコ横浜は海に面しているんですが、「ゴジラ」の攻略担当でもあるソミーがなぜか海を見つめてたそがれていました。「あのへんから出てくるんだよなぁ、ゴジラ…」彼の頭の中には完全にマップが入っているそーです。とほほ。（ベンガル）

七面鳥ってどんな鳥…

これ書いてるいま、クリスマス・イブです。街はイルミネーションで綺麗になっていますが、編集部は年末進行でイニシエーションって感じです。ついイブの夜だからといって牛丼をケンタッキーに変えてしまう自分が悲しい。（ブリオ）

イラスト&コミック●アベタケル（ファンレター募集中!!）

習字って難しい

今号の書初め企画で各メーカーさんにお邪魔しました。みなさん、習字なんて中学校以来という方がほとんどでしたが、すごくお人柄が反映されて興味深かったです。一発で書いちゃう人、何度も書いては首をかしげる人、気合入りすぎて破っちゃう人……お忙しい中、ご協力ありがとうございました。（ベンガル）

みきれパイナップル

私も横浜のシェンムー発表会行きました。2回目を見たんですが、会場に押井守さんが来られていてインタビューを受けていました。その様子が会場の大画面モニターに写されていたんですが、私は押井さんよりも、そのとなりに座って思いっきり見切れている大西さんの方が気になりました。やっぱ出すぎだ。（トベ）

新コーナー&新企画が続々と……!?

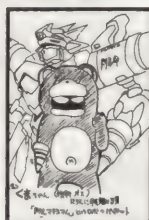
新コーナーが足りねぇ!! そして新しいシステムが、全然足りねぇぇぇぇぇ!! ということで、新しいシステム、発動です（右ページのカコミ参照）。

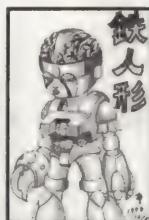
ワタシだけの世界

◀千葉県　藤子浩史　これこそオリジナルキャラ!　かわいいです。

なんかクオリティが高いぞここ……

なんか、このコーナーで投稿ちゃんぷを開催して欲しい!　っていう意見が日に日に増大しています。けっこういいカンジのイラストが揃ってきているトコロを見ると、ソレもけっこう盛り上がるかも!?　っていうことで、現在検討中です。イラストが集まれば集まるだけ、ちゃんぷ開催の実現の可能性も高まりますよ!!

▲京都府　聖灯霞　ネコ耳がスキってコトだけはわかる（笑）。

▲滋賀県　友己ハルキ　竜ドリだけに、ドリル系……?

▲富山県　歌川琴葉　職業は、ハムスターなんですって。

▲大阪府　岡本亮介　かなりイカしたお人形さん。

南條峰巨だけの世界

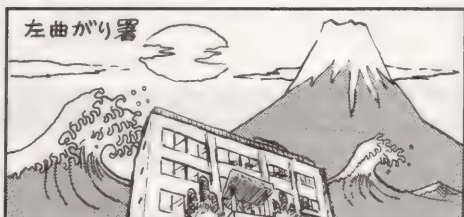
なんか、ここぞとばかりに常連の南條峰巨サンからイカしたイラストがいっぱい届きました。編集部で好評だったので、いっせいに載せてみました。っていうか南條の世界って……。

▲時空探偵ヤマザキ。声優専門学校中退という最強の経歴!

▲異能戦士ファンキーガッツマン。しかし誰と戦うんだろう。

▲D、K、99。ファンダメンタルバカポジションは編集部で流行。

▲セーラーマンちゃたろー。実際のモデルがいそうでコワイ。

不幸の手紙

▲埼玉県　ネコルル　ドリー&キャシーでへコんでました。

新年早々演技がいいや……

……うーん。やっぱり難しいなこのコーナーは。ってことでこのコーナーは、新しいコーナーの登場と同時に消えるかも知れません。ていうか、新コーナー案を送ってくれ～!　ワタシの脳みそでは無理ダス。

▼奈良県　阿無六波平　タケヤみそをもって走ってきたら嫌。

このハガキを読んだ人は森光子と結婚をしなくてはいけません。それがいやなら少年隊の東山くんに同じ内容のハガキをおくりなさい。

▼大阪府　岡本亮介　1週間すぎたらどうなるんだろう。

この手紙を読んだ人は

▼東京都　ニューゲネ　あのCMを見たひとはみんな幸せ。

とりあえず電話にでる時、「キミに電撃!」と叫ばないと自分に電撃（＝カミナリ）が直撃する。

アンゴルモアの大予想

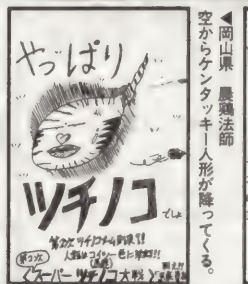
◀岡山県　晨鶏法師　空からケンタッキー人形が降ってくる。

おそらく「アンゴルモアの大王」は、
阪神タイガースの優勝に違いない
私は阪神ファンだがもし優勝したら。
一、日本の景気が回復する。
二、大阪市の財政が黒字になる。
三、Jリーグがつぶれる。
四、憲法が改正される。
五、長島一茂が巨人の監督になる。
などが考えられる。
by晨鶏法師

◀神奈川県　花の穴　ツチノコってこんなんだったっけ?

キバヤシが、本当にあせる顔が見たい。

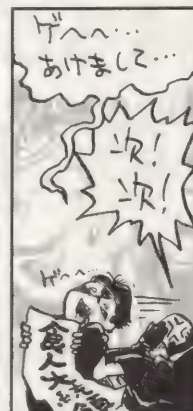
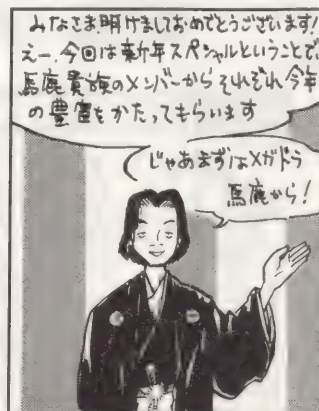
少年マガジンの某キバヤシの出るマンガは、運命のアノ日に何もなかったらどうするつもりなんだろう。その時の言い訳が今から、ヒジョーに楽しみです。ワタシ的には、いきなりギャグマンガに変貌、っていう展開を期待しています。

4コマ

たまには愚痴ってもいいじゃないか。なぁ兄弟。

っていうかさぁ。なんで4コマのコーナーというだけでこんなに原稿を打たなくてはならないのだろうか。投稿ハガキがメインなんだから「ハガキを載せてハイ終わり」でいいじゃん。このスペースを使えばもっとハガキも乗せられるし…。っていうわけでここで一曲。あ～あ～4コマぁ、4コマ、半額ぅ～!　安いねぇ～!

▼滋賀県　ケイマー　ボクは「もしもボックス」が欲しい。

▼愛知県　なるとうず　肝心なとこって、どんなとこ?

Let's Do Love アキバ人義挙 メガドラ馬鹿の

メーカー間の垣根を超えた名作!?

[今回のコレクション]

▲鉄拳special　▲ＶＦ２vs鉄拳２

メガドラ馬鹿の巣である６畳の部屋に埋もれている、お宝の数々を披露する当コーナー。今回は、セガ無認可のアジア製格闘ゲームを２作品（もちろんメガドラ）を紹介します。まず１本めの『鉄拳special』。これは『鉄拳』といっても、キャラが『鉄拳』なだけで内容はごくごく普通（？）の２Ｄ格闘ゲーム。『鉄拳』の片鱗はありません…。では、次の『ＶＦ２vs鉄拳２』ですが、これもタイトルだけを聞くと夢の共演！　と期待に胸踊りますが、やっぱりただの２Ｄ格闘。ポリゴンなんか、ひとカケラも表示されません…。

てな具合に２本とも、ズバリ名前だけなので、凡人にはオススメできない。が、究極のメガドライバーを目指すなら、押さえておきたいソフトだ（『ＶＦ２vs鉄拳２』は秋葉原の露店で９,８００円払えば、手に入れられるぞ）。

なお今回特別企画として、全宇宙にその名を轟かせている超「ＶＦ」名人の方々に「ＶＦ２vs鉄拳２」をプレイして頂き、その感想をお聞きした。買おうか迷っている人は、各名人のお言葉を参考にしてはどうかな？

▲これが「鉄拳special」の画面。動きは滑らかだが、バランス悪し。

▶「ＶＦ２vs鉄拳２」とか言っておきながら、なぜかパンとハニーが…。

インプレッション

マスク・ド・ヒジテツ

『tb』は古い!! 「VF2vs鉄拳2」の時代だ

こんにちは、「ｔｂ」の攻略をさせてもらっている"マスク・ド・ヒジテツ"でごわす。こにょ「ＶＦ２vs鉄拳２」は、正直言ってすごくシンプルで面白いでふぅ〜。「ＶＦ２」と「鉄拳２」の楽しさを誰でも味わえる名作だと、断言できるべ。おらは、こんなゲームがプレイできて幸せだ〜。　（プレイ時間：30分）

汁マスカラス

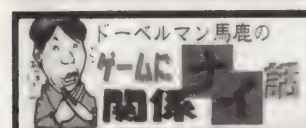
この出逢いはショッキング！

ども、編集部に監禁中の"汁"デス。今回のソフトは、かなりクセが強いねぇ〜。ゲェムが始まると、「この出逢いはショッキング２」てな感じで、超盛り下がり!!　早くおうちに帰って、ベイビー（ゼ●ダ64）にも報告したい…、っていうか逢いたい!!　オシリッ!?　早く大人になりたいなぁ〜。　（プレイ時間：なし）

ビートマニ雄

俺も欲しいぞドリームキャスト！

ちょっと恥ずかしがり屋で、クール（宅急便じゃないよ）な男、それがこの俺ビートマニ雄。アフロの形が悪いけど、アフロの中味はどうですか？　ああそうですか。ところで「めがどらいぶ」ってなんですか。東京団子の切り餅ですか。ああそうですか。でもこのゲームは、クリアしました。（プレイ時間：昭和50年〜）

ドーベルマン馬鹿の ゲームに関係ナイ話

リアルに見えればイイってもんだ！

[今回のお題]

ヤラセ映画

前回、前々回と、ちょっぴり血みどろ風味の味付けでお送りしているこのコーナー。さて今回はなんと、この読者ページの秘境に、絶対来るはずがないと思ってた読者からのハガキが届いております。

映画『食人族』『ありふれた事件』など、ドキュメンタリータッチの残酷映画について、ひとつ語ってください。

大阪府　南条蜂巨

ザッハッハ！　すっかり私もスプラッタ好きの馬鹿と思われているようで、なんともウレシイ限りです。てなわけで今回は、この手の映画についてイロイロと語ってみましょう。

まず一応健全な読者のために説明しておくと「食人族」は83年に日本公開された映画で、アマゾンの奥地で撮影隊が食べられちゃう様子を描いた映画。で「ありふれた事件」のほうは、殺人が大好きな男の日常を、ドキュメントタッチで撮影した映画です。「オイオイ、そんな映画を公開していいんかい！」思う方もいらっしゃいますでしょうが、安心してください。もちろんすべて「ヤラセ」です。特に「食人族」のほうは、当時大々的にＣＭで宣伝していたので、「本物？」と思った人がいたかもしれませんな。ちなみに、わりと芸術的な評価を受けた『ありふれた事件』に比べ、「食人族」はＢ級どころか、「Ｚ級映画」並みの扱いを受けているのが現状。でもこのあいだ久しぶりに観直してみたら、これがまた実にイイ塩梅の映画なんですよ、ホント。中でもこの映画のおもろい部分は、ストーリーが①：ジャングルに取材に行く撮影隊　②：遭難した撮影隊を探す捜索隊　③：①と②が撮影したフィルムを観るＴＶスタッフ、の３つのストーリーのザッピングで構成されているということ。そのため観客は、どこからがウソで、どこからがホントか非常にわかりにくくなってるワケですな。まあ、確かに「タイタニック」とかと比べると、100倍くらいチープでどうしようもない映画ではあるんですが、「観客をダマシちゃる！」という意気込みだけは、ゲームの世界も見習う点があるような気がしますな。今でもビデオなどでは観ることができるので、ちょっとでも興味を持たれた方はぜひ１度チェックしてみてくださいませ。ちなみにサントラも名曲ナリ。

水面下でうごめく謎の企画

バカスシステム

バカスシステムとは？

ついにスタートした読者ポイントシステム、それが「バカスシステム」だ。どっかで聞いた名前だぞ！　とかいう、ツッコミは全然聞こえない。だが、アレを連想してもらえばわかりやすいだろう（どっちなんだよ）。たくさん集めれば、日本まで手中にできそうなので、日本征服をたくらんでいる方もどうぞ。

景品GETまでの流れ

1 バカスを集める

まずは馬鹿貴族の最初のページの右下を見てもらいたい。そこにある、変なイラストこそバカスチケットなのだ。それを切りとって大事に保管しよう。１号で２バカス集まるぞ。

投稿ハガキ分のバカスは編集部から自宅へ郵送！

さらにハガキが掲載されると、編集部から追加のバカス（１枚につき１バカス）が郵送される。

2 集めたバカスを編集部に送る

そして、欲しい賞品に決められた枚数がたまったら、欲しい賞品名と必要なバカスを同封して封書で編集部「バカス」係に送ろう。後日、賞品が届くぞ。

↓こんな賞品を予定

- おもちゃ券
- 図書券
- おこめ券
- 南斗水鳥拳
- 埼玉県

年ぐらい忘れさせろ！

どーもメガドラ馬鹿です。年末と言えば忘年会ですが、私は今年、大木こだま・ひびき、みうらじゅんの忘年会に行ってきました。お笑い芸人マニアでもある私には夢のようなひとときでしたが、編集部に戻ると忘年どころの騒ぎじゃないことを思い知りました。あれ以来ずっと編集部です。もう死ぬの。（メガドラ[illegible]）

ヘドリアン女王

みなさんはヘドリアン女王を知っていますか？　特撮モノに出てくる恐い女の人です。最近気がついたのですが、ビジュアル系のファンの人とヘドリアン女王は似ていると思います。そんなことを言うと、すぐさまヘドリアンに[illegible]こまれるので、ここだけの秘密にしておいてくださいね。（[illegible]）

メガドラ馬鹿の モノクロ 投稿ちゃんぷ

あけましておめでとうございます。
皆さん、お年玉はもらいましたか?
今年も貯金なんかしないで、
全額メガドラ購入につぎ込みましょうッ!!

▶千葉県　藤子浩史②　『魔剣X』は、さすがアトラスってカンジだよネ～。しかし、注目すべきは初投稿でこの画力という点。これから期待大っス!!
▼福岡県　にくしょ①　総天然色2回だけでした、ゴメンなさい…。それはさておき、梢ちゃんはヤバイですぅ～。メガドラ、かなりハマッてます。

▲三重県　ちかの③　このじのちゃん、妙に色っぽいんですけど…（おへそチラリもセクシーだし）、そう感じるのは私だけでしょうか?

▲鳥取県　ウェネバ④　見晴ちゃんはかわいいのに、コアラが…。

▲千葉県　北坂朝⑤　飯島美雪ちゃんが好きです。描いて下さい～。

▲兵庫県　エインデベル⑥　DCで『エタメロ』が出るといいネ。

▲千葉県　柏竜ラウメン⑦　あッ、プラグスーツが少し違う…。

▲埼玉県　夏いちご⑧　擬人化されても、雰囲気出ていて良いッス!!

▲石川県　杓子定木⑨　少女マンガチックな、さくらさんですネ。

▲神奈川県　しゅわてい⑩　さあ、『DODODO』を歌おう!!

▲群馬県　こうの⑪　ついつい、胸元に目がいってしまいますなぁ。

▲福島県　マンボウ⑫　『SFCD』って所が私の琴線に触れました。

▲群馬県　天都有里⑬　トーンを上手に使った、幻想的なイラストだネ。

▲兵庫県　桂時枝⑭　イラストのコーナーは、「投稿ちゃんぷ」です。

▲香川県　河23⑮　メガドラ馬鹿は、メガネかけてる娘が好き。

▲大阪府　巴美宝⑯　「むぎゅ♥」ってカンジで載せちゃうヨ。

▲岐阜県　ともぞう⑰　『港のトレイジア』よりも胸の谷間が…♥

▲福島県　犬夜叉⑱　マリアも魔法がうまくなる日が来るのかな?

ナイスネーミング

特撮モノでもうひとつ。シルベールしの持っていた、昔の特撮モノの本を見ていたら「女アンドロイドマン」というのが出ていました。女なのにマンとは……あってるか。じゃなくて！ ちなみに最近モーニングに連載中（まだやってる?）の「デビルマンレディー」もアホなタイトルだなぁ、とワタシは思っています。（プリオ）

持ってきちゃダメー!

最近、馬鹿プリオがとんでもない野望を抱いている。編集部のオレの机の上に、吉●屋のテーブルセットをそろえようというのだ。必要なのは、はし入れ、紅しょうが入れ、ナプキン入れ、牛丼とけんちんのポップなどなど。吉●屋のみなさん、挙動不審な馬鹿がいたら注意が必要です。マジで盗まれます。（ベンガル）

みんな～今年もメガドラをよろしくな～！　INVINCO

▲東京都　初・ほんま燈⑲　女性（？）キャラ、総登場ッすネ!!

▲埼玉県　ＡＩ⑳　誕生日おめでとう!!　年にちなんで20番で～す。

▲東京都　紺絣斐凪㉑　雪の中、リニアちゃんの手に電ドリが!!

▲北海道　清水幸㉒　「女神転生」の新作もＤＣで出して欲しいネ。

▲京都府　藤崎きりな㉓　がんばって載せてみました（笑）。

▲三重県　猿天化ＤＣ㉔　電撃のＣＭの人は、まっつじゃないですぅ。

▲奈良県　すぎむねやす㉕　メガドラなんか売り場すらない…。

▲千葉県　いつむひろゆき㉖　うぐ、カラーで載せてあげたかった。

▲奈良県　ミルキ㉗　ＤＣに移植されると、いいんだけどね～。

▲千葉県　万里あきら㉘「聖夜物語」は、ＰＣエンジンだけだヨ～。

▲秋田県　かおり㉙　このイラストも、やっぱり胸元に目が…。

▲福岡県　花山れんげ㉚　レニはどんなドレスをご所望なのかな？

▲滋賀県　知己ハルキ㉛　ＲＰＧマガジンで連載していたヤツ？

▲奈良県　八色翔㉜「ＰＦ」って、世界設定がいかしてますよネ。

▲福岡県　花崎れん㉝「さくら隊３」にもハガキ送ってあげてネ。

▲東京都　月之丞㉞　いっぱいイラストを描いて５位以内を目指せ。

▲徳島県　あさなぎゆや㉟　メガドラひと筋なのでドリキャスは…。

▲静岡県　今井きよ㊱　マグの無鉄砲さに、グレの目もこの通り(笑)。

▲京都府　聖灯霞㊲　やっぱり、このゲームガナムコ第１弾かネ～。

▲埼玉県　ネコルル㊳　ミルキーパイって、宇宙人だったような…。

▲広島県　ねこの㊴　今度は、キキーモラのイラスト熱烈希望!!

▲京都府　日梨リョーコ㊵　もうモノクロなんです。ゴメンなさい。

▲埼玉県　星瀬弘㊶　兄妹仲良くドリキャスで遊んで下さいネ。

▲埼玉県　さる㊷　この女性は、織田信長の妹さんだっけ？

▲奈良県　虫村トンボ㊸　新コスチューム、フリ²でかわいいよネ。

▲兵庫県　プリやん㊹　金子一馬さんのキャラは本当にシブすぎッ!!

▲鹿児島県　ひとみ㊺　う～む、お気に入りが敵キャラとは…。

▲千葉県　港町和斗㊻　ハエタタキが笑える。シューッとやるだけ～。

▲栃木県　大屋絵美㊼『エヴォ』では、チェインがお気に入りっス。

▲滋賀県　ごぢうり㊽　一生懸命お金ためて、ドリキャス買おう!!

▲北海道　結城つばさ㊾　初投稿大歓迎です。これからもヨロシク!!

▲愛知県　近衛かなた㊿　まだまた、胸元が気になって…。ブッ。

▲大阪府　塔(51)　実際メガドラは、サムイマンに似ています。

▲長野県　楠本由貴恵(52)　メロディ～も、みんなのことだ～いすき。

▲東京都　えるふ２号(53)　洋服（毛皮？）の描き込みがスゴイッ!!

投稿ちゃんぷのルール説明

やっぱりまだまだハガキが欲しい。ここでアドバイス。いっぱい送ってくれるのもスゴクうれしいんだけど、１枚のイラストを丁寧に書いたほうが掲載率は高いと思う。メガドラ馬鹿はこれでもかなりシビアなのだ。

STEP① その号で１番気に入ったイラストを選ぶ

まずはその号の投稿ちゃんぷ掲載ハガキの中からビビビときたものを１枚選ぶ。自分のハガキも選んでいいぞ。次にそのハガキの投稿者のうしろに書いてある丸付き数字を記憶しよう。これが投票用の数字となる。

STEP② 自分の投稿ハガキに、数字を書きこめ！

次に自分が送るイラストハガキの表面（あて先を書く方ね）の左下に、さっき決めた数字を書き込んで投函。これでＯＫだ。まとめ送りの際は、封書の左下に書くこと。１人１回の投票しか認めていないので注意！

STEP③ ちゃんぷになれば無条件掲載の大チャーンス！

その次の次の号でちゃんぷの発表がある。見事ちゃんぷに輝いた人は、自分の持てる限りの悪知恵を働かせて描いた気合のイラストを「オレがちゃんぷだ！」係に送る。このハガキは無条件で特大掲載されるのだ！

なんで立たないの!?

ドリキャスの「ドリームマップ」ですが、最初の頃はトラブルでなかなかピンが立ちませんでしたが、いまは編集部の場所に立っています。どうしてもうまくいかない頃、よその出版社の住所付近にピンが立っているとくやしい思いをしたもんです。特にウチの近所はゲーム系出版社が多いからなぁ～。（トベ）

文明開化のきざし

これまで個人用しかなかったんですが、この度なんと編集部にメールアドレスが出来ました。アドレスはdengeki-dc@mediaworks.co.jpです。編集部員あてのメールもお待ちしておりますので、ガンガン送って下さいな。あと、メディアワークスのHPには電ドリの掲示板もできました。こちらもよろしく。（ペンガル）

投稿のおやくそく

～これだけは守ろう！～

- 一つ、えんぴつで書かない
- 一つ、住所・氏名を忘れない
- 一つ、字は大きく太く書く
- 一つ、うすずみは使わない
- 一つ、ハガキは縦横どちらでもOK
- 一つ、ちゃんと切手を貼ろう
- 一つ、やってもやっても終わらない

一見すると無法地帯のような馬鹿貴族。見た通り、連中にはルールなんてものは通用しません。締め切りは破るわ、シェンムー人形を天井から逆さにつるすわ、吉野家からけんちん定食のポップはギってくるわでやりたい放題です。そんな読者ページだからこそ、投稿するみなさんはルールを守るようにしていきましょう。彼らも改心するかも知れません。

誌面じゃ伝わんない

みなさん、鈴木裕さんの最新作『シェンムー』をどう発音していますか？　編集部ではこれまでシェンムーでしたが、電撃王では語尾をあげてシェンムーでした。なんか、格好良くてくやしいので、今後電ドリ編集部では、よりそれらしくシェンムーと呼ぶことにしました。(みなさん、好きな発音をあてはめて読んでください)

あて先　〒101-8305 ㈱メディアワークス　電ドリバカ④（コーナータイトル）係

電撃 スーパーマニア御用達!! なんでも屋

取扱品目：CD　LD／ビデオ　トレカ　テレカ　ポスター　フィギュア　etc...

皆様の熱い御声援により2頁に店舗増設。が、その反動で総天然色から白黒に……。とは言っても、今回も濃い商品を取り揃えております。ぜひお立ち寄り下さい!!

プレゼント あて先

今回は『ノエル3』トレカ１ＢＯＸを３名様にプレゼント!!　これを希望する人は､ハガキに住所、氏名、電話番号＋このコーナーの感想を書いて、当編集部「なんでも屋４」まで送って下さい。締め切りは１月28日当日消印有効。当選者の発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。

アニメ狙い目

新世紀エヴァンゲリオン DVD版　volume７

ＤＶＤ版最終巻にあたる本作は、ＴＶ版25、26話＋劇場版「Air/まごころを、君に」の４話を収録。もちろんＤＶＤ版だけの特典として、今作もラフ画やアフレコ台本など、ファン垂涎の設定資料も楽しめるぞ。

発売日：１月22日　価格：6,600円(税別)
発売元：ガイナックス／キングレコード

◀▼劇場版の感動のシーンがハイクオリティな画像で甦る。

▶ＴＶ放映分には、新作カットも追加!!

新世紀エヴァンゲリオン 劇場版BOX

劇場版「シト新生（リバイバル上映用の再編集バージョン)」＋「Air/まごころを、君に」をカップリングした劇場版ＢＯＸが好評発売中!!　劇場版絵コンテやトレカ、テレカなどの超豪華７大特典が付いているから、ファンは見逃せないぞ。

なお、本作品は初回分だけの販売のため、売り切れの際はあしからず。

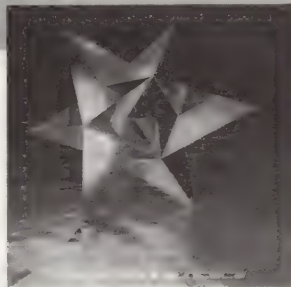
▶ＢＯＸのイラストは、貞本義行氏の描き下ろしなのだ。

発売中('98年12月23日)　発売元：キングレコード
価格：ＶＨＳ／21,905円(税別)　ＬＤ／23,809円(税別)

音径の恩恵 CD-press

『RAYCRISIS(レイクライシス)』

３ＤＳＴＧに新たな歴史を刻んだ、『レイ』シリーズ。その最新作である、現在鋭意稼働中の『レイクライシス』が早くもサントラ化!!　タイトーサウンドチーム〝ＺＵＮＴＡＴＡ（ズンタタ)〟のＴＡＭＡＹＯの独特なビートで滑走する、もう１つの『レイクライシス』を体験せよ！

発売日：１月21日　価格：2,550円(税込)　発売元：タイトー

◀初回版は、ＴＡＭＡＹＯのサイン入りスコア付き。

BLACK／MATRIX Sound Collection

『ブラマト』ファン待望のサウンドトラックがついに登場！　新曲２曲を含むリミックスバージョン25曲＋オリジナルバージョン23曲、全48曲を豪華２枚組でフルカバー。ちなみに、封入特典としてポストカードが付くぞ。

発売日：１月22日 価格：3,873円(税込)
発売元：キングレコード

◀店頭で予約しておくと、もれなくA2ポスターがもらえちゃう。

ウィザーズハーモニーR オリジナルサウンドトラック

『ウィザーズハーモニーR』の幻想的な音楽がいっぱい、いっぱい詰まったＣＤが発売されたヨ!!　声優さんの㊙ボイスなども収録されているから、聴き逃せないネ。

発売中('98年12月18日)
価格：2,548円(税込)
発売元:ファーストスマイル・エンタテインメント

▲初回には封入特典も付くので、急いでお店に買いにいこう。

スーパーヒーロー作戦! 歌:水木一郎&堀江美都子

この冬期待のＲＰＧ「スーパーヒーロー作戦」(ＰＳ、１月７日発売)のテーマソングをシングル化。アニメ・特撮ソング界のキング＆クイーンが熱唱するゼッ！

発売中(１月１日)　価格：1,020円(税込)
発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント

◀カップリングは「怪傑ズバット」の主題歌〝地獄のズバット〟だ。

今号の非売品 NOT FOR SALE

NECインターチャネル編

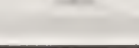
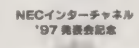
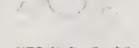
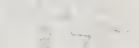
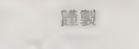
〝非売品〟…それは売り物ではなく、お金では買うことのできない品のこと。そんな非売品の中でも、一般の方々が決して見ることができない、超絶激レア非売品を紹介するのが当コーナーの趣旨だ。第１回めとなる今回は、美少女ゲームならドンと来いのＮＥＣインターチャネル関連の非売品（テレカ）をお目にかけるとしよう。

▲マスコミ関係者にのみ、配られた「センチ」テレカ。
◀ＤＣ参入の発表会の際に配布されたテレカセット。

▼▶この豪華なテレカセットは、新作発表会＆忘年会のおみやげです。

※ショウケースにはお手を触れないように!

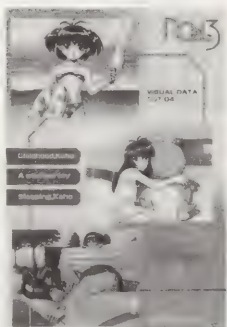
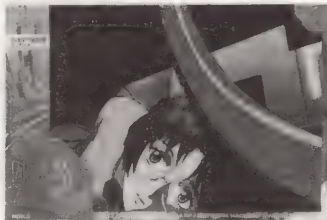
1月16日までに読んでネ◆

アニメグッズ専門店〝ゲーメーズ〟主催によるゲーマーズツアーの一環として、１月17日（日）に池袋で「デジキャラFESTIVAL」が開催される。ここには各メーカーやショップが出展され、いろいろなキャラグッズが売られる予定。また、↗

トレカ蒐集委員会
Get The FULL COMP

ノエル3(NoëL3) コレクションカード

去年末に発売されたAVG『ノエル3』が早くもトレカになって登場〔全90種〕。イラストなどを豊富に使用するなど、デザインに工夫が凝らされており、今までの『ノエル』トレカシリーズとは、ひと味違ったカードに仕上がっているヨ。

発売中(1月14日)
価格：1パック(10枚入り)／300円〔税別〕
1BOX(20パック入り)／6,000円〔税別〕
発売元：エポック社

▶SPカード〔全9種〕はすべて描き下ろし▼物語内の出来事を再現したイベントカード

▲カードの中には、ゲーム中に見られるポートレートをデザインしたモノもある。

トレカファン大集合

アイドル&アニメカードフェスティバル'99

アニメ／声優／アイドルなどのカードが一堂に集う、トレカファン必見のイベントの開催が決定(詳細は右下を参照)。最新カードの展示／先行販売や限定トレカの販売が行われる。また、ミニスカポリスといったタレントのイベントも予定されており、トレカに興味がない人でも楽しむことができるぞ。

▶「みやむー」こと宮村優子さんも来る。

◀▲会場にコレクションを持っていって、トレーディングコーナー(入場料が別途1,000円必要)で、カードの交換もOK。

日時：2月6日(土)・7日(日)10：00～18：00
会場：東京ビックサイト東4展示ホール
チケット：前売り900円〔税込〕／当日1,000円〔税込〕
※チケットセゾン、チケットぴあ、ローソンチケットアニメイト、GAMERS、こなみるく、ヒューチャービーで販売中
問い合わせ：03-3544-9636(I&ACF事務局)

はみだせ!! ジョイポリス 拡大版

この冬、各ジョイポリスにさまざまなオリジナルアトラクションが誕生した。ここでは、その中で特に"なんでも屋"がオススメする、3つのアトラクションを紹介していこう。

5(ファイブ)センスガーデンズ

女性を対象にしたアトラクション。五感をもとに"異性との丈夫な付き合い方"など、恋愛診断をしてくれる。

場所：東京ジョイポリス
料金：300円

アステロイド・ゾーン タイム・オブ・アルマゲドン

映画「アルマゲドン」をモチーフにしたモノ。アトラクション内を歩いて移動し、さまざまな難関を突破していく。映画顔負けの演出がいっぱい。

場所：東京、横浜ジョイポリス

家政婦おばタンの事件簿 ～つばきの迷路～

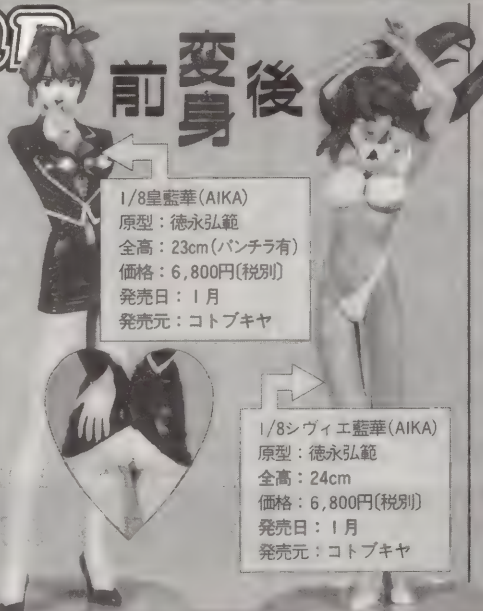
おばさん探偵"尾畑えつこ(通称：おばタン)"と一緒に事件を解決していく、アトラクション。情報収集、尾行、張り込みなどのテクを使い、名探偵を目指せ。

場所：東京、新宿、横浜、岡山、福岡ジョイポリス
料金：500円

フィギュアGEAR

皇藍華&シヴィエ藍華

パンチラアニメとして、カルト的な人気を誇った「AIKA」から主人公"皇藍華"と彼女の変身後の姿"シヴィエ藍華"をキャスト化。塗装・組み立てを考えたパーツ分割なので、ガレージキット初心者にもセクシーな藍華を手軽に製作することができるぞ。なお、その他のコトブキヤ情報も掲載したから、要チェック!!

1/8皇藍華(AIKA)
原型：徳永弘範
全高：23cm(パンチラ有)
価格：6,800円〔税別〕
発売日：1月
発売元：コトブキヤ

1/8シヴィエ藍華(AIKA)
原型：徳永弘範
全高：24cm
価格：6,800円〔税別〕
発売日：1月
発売元：コトブキヤ

その他のコトブキヤ情報

1/8神崎あかり(バトルアスリーテス大運動会GTO)
原型：温泉天国　全高：17cm
価格：7,800円〔税別〕　発売日：1月

1/8真宮寺さくら　戦闘服版(サクラ大戦2)
原型：稲垣洋　全高：19cm
価格：7,800円〔税別〕　発売日：1月

1/60壮絶版ブレンパワード(ブレンパワード)
原型：椅子館鉄王　全高：22cm
価格：19,800円〔税別〕　発売日：1月

1/5安達妙子

センチメンタル・ジャーニー』の"安達妙子"がアクションドールシリーズに登場!! シリーズ作同様に、今回も制服のみの「スタンダード」と着せ替え用の夏／冬の私服と水着が付いた「デラックス」の2タイプ発売されるヨ。

発売日：1月下旬　発売元：ツクダホビー
価格：スタンダード／9,800円〔税別〕
デラックス／13,800円〔税別〕

▲「デラックス」には、エプロンとフライパンがオプションとして付いてくる。

ホビーディスプレイスタンド

ドールを飾るためのディスプレイスタンドがツクダホビーから発売された(価格：500円〔税別〕)。また、ドールをホコリから守るケースも同時発売されているぞ。

←会場限定グッズの販売もあるので見逃せないぞ!!　さあ、みんなでデジキャラに遊びにいこう!!　イベントの詳細は以下の通り……●日時：1月17日(日)10：00～16：00●会場：池袋サンシャイン文化会館Bホール●入場料：500円〔税込〕●問い合わせ先：新春デジキャラフェスティバル事務局／TEL：03-5372-6210

巻頭特集
'99年劇場アニメーション
カードキャプターさくら
逮捕しちゃうぞ
少女革命ウテナ
ガンドレス
ほか
公開まで待てない
大研究PART1
99's ANIMATION TREND
'98年の人気作品から今年のヒット作を探る!
大研究PART2
『ワンダフル』アニメ
個性的なANIMEを放映するTBS系深夜バラエティ番組『ワンダフル』を大検証!
MONTHLY BEST
快傑蒸気探偵団
ジェネレイターガウル
新春1発目
B-maga
スクープありマス!
麻宮騎亜描き下ろし
特別付録
『快傑蒸気探偵団』ポスター
アニメファンとクリエーターをつなぐ、総合アニメ情報誌
電撃 ビーマガジン
2月号
DD B-magazine
1月9日(土)発売
特別定価
590円(税込)

電撃ドリームキャスト Dreamcast VOL.4

読者アンケート

応募方法　右のハガキにアンケートの回答、希望するプレゼントの番号、住所、氏名、年齢を記入の上、50円切手を貼って送ってください。締め切りは1月28日(消印有効)。当選者の発表は『電撃ドリームキャスト』VOL.6(2/12発売)です。

※問1～3は「表1・掲載記事名」の中から選んで、番号を記入してください。

1 今号の記事の中で、おもしろかったものを3つ選んでください。

2 今号の記事の中で、つまらなかったものがあれば、1つ選んで「番号」と「理由」を書いてください。

3 何の記事を読みたくて本誌を買いましたか。2つ選んでください。

4 今号の表紙についてどう思いますか。
①良い　②普通　③悪い

5 今後、「付録」をつけるとしたら、どんなものがいいですか。
①ウラワザ付録　②ポスター付録
③ソフトのカタログ付録
④攻略付録(ソフト名も記入)
⑤その他(内容を書いてください)

6 今まで発売された「サターン」もしくは「ドリームキャスト」のソフトの中で「攻略してほしい」ソフトがあれば、ソフト名を1つ書いてください。

7 「電撃セガサターン」からの本誌の購買頻度を教えてください。
①電撃セガサターンを毎号買っていた
②電撃セガサターンを時々買っていた
③「電撃ドリームキャスト」になってから買っている
④今回初めて買った

8 「電撃ドリームキャスト」をどこで知りましたか。
①書店で見て　②テレビCM
③ラジオCM　④友だちから聞いて
⑤他の「電撃」グループの雑誌を見て
⑥ポスターを見て　⑦その他

9 「電撃ドリームキャスト」をどこで買いましたか。
①本屋　②コンビニ　③その他

10 「電撃ドリームキャスト」以外に、定期的に購読しているゲーム雑誌があれば、雑誌名を2つまで書いてください。

11 ゲームソフトを買う時に、何を参考にしますか。1つだけ選んでください。
①雑誌の記事　②メーカー　③TV・CM
④店頭デモ　⑤イラストレーター
⑥その他(具体的に書いてください)

12 「ドリームキャスト」を買いましたか。
①買った　②買う予定　③買う予定なし

13 「ドリームキャスト」のソフトで買ったタイトルを番号で書いてください(買ったものすべて)。
①バーチャファイター3tb　②ペンペントライアイスロン　③ゴジラ・ジェネレーションズ　④ジュライ　⑤インカミング　⑥セヴンスクロス　⑦ソニックアドベンチャー　⑧TETRIS 4D　⑨戦国TURB　⑩神機世界エヴォリューション

14 「ドリームキャスト」の周辺機器で買ったものを番号で書いてください(買ったものすべて)。
①ビジュアルメモリ
②ドリームキャスト・コントローラ
③ドリームキャスト・キーボード
④レーシングコントローラ
⑤アーケードスティック

15 「ドリームキャストネットワーク」にアクセスしましたか。
①アクセスした　②これからやる予定
③やるつもりはない

16 今後発売される「ドリームキャスト」または「サターン」のソフトの中で、遊んでみたいものを2つまで書いてください。

17 今までに買った「ドリームキャスト」または「サターン」のソフトの中で、好きなものを3つまで書いてください。

18 次の中で、持っている「ゲーム機」を番号で書いてください(持っているものすべて)。
①ドリームキャスト　②サターン
③スーパーファミコン
④プレイステーション
⑤NINTENDO64　⑥その他

19 パソコンを持っていますか。
①持っている　②持っていない

20 「サターン」ソフトを何本持っていますか。

21 ゲームセンターに行きますか。行くとしたら1カ月間に何回くらい行きますか。
①行く(回数も記入)　②行かない

22 電撃シリーズのTV・CM(コントローラの女の子編)を見たことがありますか。
①見た(わかれば番組名も記入)
②見たことがない

23 「電撃ドリームキャスト」へのご意見、ご要望があれば書いてください。

【表1・掲載記事名】

①特集「1999年新年ソニックアドベンチャー 攻略スペシャル」
②特集「1999年ドリームキャスト大予言!!」
③シェンムー
④神機世界エヴォリューション
⑤セガラリー2
⑥北へ。
⑦MARVEL VS. CAPCOM
⑧パワーストーン
⑨MONACO GRAND PRIX
⑩エアロダンシング
⑪シーマン
⑫WEB MYSTERY
⑬虹色天使
⑭プロ野球チームをつくろう!
⑮デバイスレイン
⑯ルームメイトW
⑰バーチャファイター3tb
⑱セヴンスクロス
⑲戦国TURB
⑳ゴジラ・ジェネレーションズ
㉑インカミング
㉒ノエル3
㉓6インチまいだーりん
㉔瑠璃色の雪
㉕Power AC
㉖ドリームキャストの基礎知識
㉗電撃サクラ隊3
㉘ストレートエッジ
㉙電撃DC Ranking Now
㉚電撃レビュー ザ ベスト
㉛Do The DC!
㉜ウラワザデータベース
㉝馬鹿貴族
㉞電撃なんでも屋
㉟読者プレゼント
㊱LOOK ON PC!
㊲ゲームを描く人々
㊳ときめきメモリアル～旅立ちの詩
㊴ゲットバス
㊵デジタル競馬新聞マイトラックマン
㊶NEWS DIGEST

プレゼント当選者

電撃ドリームキャストVOL.2

■ゲームソフト
①神機世界エヴォリューション
埼玉県　鳥羽　純代
静岡県　蔵田　禎
兵庫県　太田知恵子
②インカミング 人類最終決戦
京都府　関野　旭彦
大阪府　山田　昌良
岡山県　佐藤　正章
③セヴンスクロス
千葉県　竹内　俊秀
神奈川県　新井　飛鳥
三重県　吉川　恵美
④6インチまいだーりん
栃木県　黒内由貴子
東京都　大室　和也
滋賀県　道上　隆浩
■グッズその他
⑤フレンズ　下敷き
福島県　大竹　隆司
長野県　竹内　寛之
新潟県　桝沢　隆行
富山県　鈴木　綾介
大阪府　北村　輝生
奈良県　皆見　宏徳
山口県　山本　照子
愛媛県　木原　和広
福岡県　田中　靖宏
熊本県　冨永　文彦
⑥キカイオー　Tシャツ
北海道　矢野　大
山形県　水野由美子
埼玉県　渡辺　夏子
島根県　山崎　秋則
⑦スパイクアウト　バンダナ
茨城県　白石　啓宜
東京都　篠原　裕
静岡県　上杉　尚仁
兵庫県　藤井　啓幸
兵庫県　藤本　明典
⑧ラングリッサーV 3点セット
三重県　後藤　佑一
山口県　水井　久子
鹿児島県　東　真樹
⑨海へ　ポスター&カレンダーセット
山形県　沓沢　雅人
東京都　丸山　暢充
広島県　宮崎　久暁
⑩コットン　湯飲み
群馬県　小林　祐子
岐阜県　生田　裕貴
和歌山県　尾崎　直樹

DENGEKI DREAMCAST

読者プレゼント Vol.4 PRESENTS

今年もよろしく。電ドリからのお年玉プレゼントだよ。

応募の方法

今回のプレゼントで、欲しいプレゼントが見つかったら、本についているアンケートハガキに、各アンケートの答えと、欲しいプレゼントの番号を1つだけ記入して50円切手を貼ってポストへ投函してください。締め切りは、1月20日（消印有効）。発表はVOL.[illegible]（[illegible]月25日発売）にて。お楽しみに。

Soft ソフト

❶『MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2』 DC 3名

◀マシンの挙動やエンジン音を忠実に再現した本格派F－RCG。キミのテクで全コースを制覇しろ。

❷『悠久幻想曲ensemble 2』 SS 3名

◀書き下ろしサイドストーリーや未発表シナリオなどが収録された「悠久」のファンディスク。

❸『瑠璃色の雪』 SS 3名

◀ツボから飛び出した雪女の瑠璃と、科学崇拝者の主人公との奇妙な共同生活を描いた恋愛AVG。

Goods グッズ

❹『瑠璃色の雪』マウスパット 10名

◀ヒロインの瑠璃が描かれた、かわいい正方形の省スペースマウスパット。

❺『She'sn～シーズン～』フォトスタンド入りテレカ 2名

◀春のヒロイン・彩乃。彼女の下着姿のテレカ。実はこのテレカにはムフフな秘密が隠されているのだ。

❻『She'sn～シーズン～』マグカップ 3名

◀「シーズン」の各シナリオのヒロインが勢ぞろいしたマグカップ。

❼『アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年記念豪華パッケージ～』ポスター＆ライトシェープ セットで20名

◀ピーチパイこと「篠原ありす」のポスターと、好きなところにぺたりと張れるライトシェープをセットで。

❽『スパイクアウト』Tシャツ 2名

◀人気稼動中のアーケードゲーム『スパイクアウト』のTシャツ。

❾『バーチャコールS』クリアポスター 5名

▶人気ソフト「バーチャコールS」のクリアポスターを5名に。

❿『ラングリッサーV ジ エンド オブ レジェンド』テレカ 12名

◀シリーズ完結編の「ラングリッサーV」。そのテレカを12名にどーんとプレゼント！ どのテレカが当たるかは、届いてからのお楽しみ。

⓫『ESP』パズル3点セット セットで20名

▲「バロック」「シルエットミラージュ」「ゆみみみくす」のジグソーパズルを3つセットで20名に。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この号の他の懸賞に当選された方は、この懸賞に当選できない場合があります。

郵便はがき

おそれいりますが
50円切手を貼って
お出しください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館
(株)メディアワークス
電撃ドリームキャスト Dreamcast 編集部
プレゼントVOL. 4係行

キリトリ線

〒	ー	ここにはなにも書かないでください→			
住所	都道府県				
		TEL（　　）			
氏名			年齢	歳	
職業		①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 8高1 9高2 10高3 11短大・専門学校生 12大学生・大学院生 13予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト 16無職 ⑰その他			

P.165のプレゼントで希望する賞品番号

キリトリ線

ドリームキャストに最も近いPCコーナー

LOCK ON PC!

VOL.01

ドリームキャストのマシンスペックなら、PCソフトの移植も楽勝なのでは？　というワケで、今後移植されるかも知れない（してほしい?）PCソフトを紹介していくコーナーが誕生したぞ!!

今回の注目作→バルダーズ・ゲート

DATA
- ●1月30日発売（英語版）
- ●9,800円　●セガ
- ●CD5枚組
- ●ネット対応RPG
- ●動作環境
  - ・OS／Win95＆98
  - ・CPU／Pentium133MHz以上
  - ・メモリ／16MB以上
  - ・HD空き容量／150MB以上

今回は、セガPCが放つ超大作『バルダーズ・ゲート』を紹介するぞ。このゲームは、昨年5月に開催されたE3で、まだ発売前だってゆーのに『ベストRPG賞』を受賞してしまったという、とんでもない米国産のRPGだ。何がそんなにスゴイのかとゆーと、あの『AD＆D®』の世界をまるごと忠実に再現しているトコロだろう。「すごかー！　でも『AD＆D®』ってナニ？」という方のためにひと言。コレは、知る人ぞ知るTSR社のテーブルトークRPG『Advanced Dungeons＆Dragons®』の略称だ。テーブルトークRPGをカンタンに説明すると、複数のプレイヤーが紙・エンピツ・サイコロを使い、マスターと呼ばれる進行役が作ったシナリオに沿って、プレイしていく遊び、といったトコロだろうか。で、その『AD＆D®』は、初心者向けの『D＆D®』と共になんと20年以上の間、ユーザーに愛されてきた作品なのである。この長い年月が積み重ねた膨大なデータをゲームで再現するために、総数1万画面にも達するマップ（スクリーンを基に算出）、緻密にレンダリングされたグラフィック、100以上からなるシナリオなどを盛り込み、結局CD5枚が必要になったという。う～ん、考えただけでも恐ろし～容量になるぜ～。

世界観

エルフやドワーフ、ノーム、ハーフリング、そして人間が共存する大陸・フェイルーン。この大陸内の「剣の海岸」と呼ばれる地域は、大都市バルダーズゲートやアムンへ移動する者だけが足を踏み入れる広大な荒野である。この地には、旅人に危害を加えるオークやトロールなどの怪物が昔からはびこっていたが、最近ではヒューマノイドの強盗団が現れるようになったらしい…。

●誰でもできる簡単操作！

戦闘シーンは、敵の上でマウスをクリックするだけで自動的に攻撃してくれるというシンプル操作。また、装備画面も現在の装備などが一目でわかるようになっているなど、とにかく親切で手軽な操作システムだ。初心者でも安心してプレイできるぜ！

▲ズラリと並んだアイコンをクリックするだけで、何でもできちゃうぞ。

●キャラ設定が豊富！

主人公は、性別・6種族・9種の職業から選択が可能だ。作成されたキャラには、性格や能力が非常に細かく設定されるので、パーティやクエストに微妙な影響を及ぼすぞ。ちなみに、使用可能な魔法は60種以上。ワオ！

◀今回は女性ばかりを紹介。…イチバン右側のヒトはホントに女性か?

●NET対応なんです！

PCでは、『ディアブロ』や『ウルティマオンライン』などのネット対応ゲームが大ヒット中。それに習うように、今作もネット対応になっているぞ。なんとインターネットを介して、最大6人まで同時プレイが可能なのだ。友だちとパーティを組めば、楽しさ倍増マチガイなし。

▲専用サーバーは不要なので、かかる料金は電話代のみ。

電撃みどころチェック!!

なんとセガPCでは、『バルダーズ・ゲート』専用の掲示板を準備してくれるそうだ。ユーザー同士が意見交換をしたり、いっしょにパーティを組んで冒険してくれる人を募集したりと、何かと役に立ちそうだね。

間もなく発売される英語版は、アップグレードサービスが予定されているのがポイントだ。英語がてんでダメなら、今春発売の日本語版を待とう。

◀英語版を英和辞書片手にプレイすれば、ノ○とかイ○スとかいらないね!?

総評

新年早々発売されるPCゲームの目玉『バルダーズ・ゲート』。発売元がセガPCということで、もしやドリームキャストに移植されるのでは？　なんて期待しております。でも、CD5枚組という大容量なので、移植されるとなるとGDが何枚組になるのかなぁ？

メーカーコメント

仲間同士でチャットをしながら、協力してシナリオをクリアしていく楽しさはネットワークならではのモノでしょう。『バルダーズ・ゲート』の公式ホームページにアクセスすれば、最新情報の入手も思いのままです。このおもしろさを、PCユーザー以外の方にもぜひ味わってもらいたいと考えています（セガPC研究開発部：中山氏談）。

電ドリ編集部の大胆予想!!

※編集部の独断と偏見です。

ARTIST PICK UP

ゲームを描く人々

Vol.4 金子一馬氏（後編）

今回も前回に引き続き「悪魔絵師」金子一馬氏へのインタビューを掲載。この後編では、おもに期待の新作『魔剣X』と、ゲーム全体の展望について語っていただいた。はたして、これまで数々の魅力的な悪魔たちを生み出してきた金子氏が、次に見つめる世界とは……？

"動き"を考えて作られた『魔剣X』のキャラクターたち

――今度の新作『魔剣X』では、初めて金子さんの絵が3Dフルポリゴンになるわけですが、それについての感想をお聞かせください。

金子一馬（以下、金子）：ゲーム業界にいる以上、3Dポリゴン自体には以前から接してましたから、「こういう感じなのかな」と、わりと普通に受け止めています。ただ今回の『魔剣X』に関しては、あらかじめ3Dになることを考えてデザインしている点が、これまでの作品と違うところですね。3Dになって「ああ、こうなるのか」と感じたものを、次の作品にフィードバックしたりとか。また今までは、自分のアタマの中で「コイツはこういう動きをするんだよ」と思っていても、実際は1枚絵でしか表現できなかった。でも今回は動きも考えてデザインできるのが大きいですね。だから『魔剣X』にはこれまでの悪魔とは違い、いろいろおもしろいデザインのものが登場すると思いますよ。

――『魔剣X』のストーリーには「イマージュ」という精神世界が登場しますが、やはり今までの作品と同様、テーマ性を重視した作品となるのですか？

金子：確かにテーマはありますし、奥の深いストーリーも用意してますが、むしろ今回はアクションとしてのゲーム性を楽しんでほしいですね。だからその分、イマージュという世界を各プレイヤーに想像してもらえればいいなと。まあ、あまり説教くさい話がメインじゃないんで安心してください（笑）。

――精神世界といえば、前作の『ソウルハッカーズ』ではネイティブ・アメリカンの世界がモチーフになっていましたよね。

▶3Dになっても、金子氏のデザインの魅力は健在だ

金子：イイですよ、あれは。「若いヤツは働いちゃダメ」とかいう教えもありますからね（笑）。ただそういったテーマを扱う際は、物語にする上で、やむを得ず実際の伝承を歪めている部分もあります。だから作品のテーマに興味を持った人は、ぜひ本などを読んで興味を掘り下げてもらいたいですね。

これからのゲームには、人に影響を与える「作品性」が重要

――ところで、金子さんはもう10年以上ゲーム制作に携わられているわけですが、金子さんから見た「ゲームの進化」というのはどういうものですか？

金子：昔に「こうなればいいなあ」と思っていたことは、ほぼ実現されつつありますね。ただ最近のゲームは、あまりにもユーザーフレンドリーになりすぎている気がします。たとえば昔のゲームはプレイ時に想像力と工夫が必要でしたから、その分思い入れも大きかったじゃないですか。だからもっとハードなゲームがあってもいいと思うし、それを一概にクソゲーといってしまうのは良くないと思いますね。またデザインに関しても、極端な話、キャラクターが単なる記号でもいいと思うんですよ。たとえキャラが三角形でも、「この人は侍で、こんな目的をもって行動している」と設定がしっかりあれば、あとはプレイヤーが「こいつはこんな鎧を着てて……」といった感じで想像力を膨らませますし。ただ今回の『魔剣X』のように、最新のハードでしか表現できないものも、もちろん重要だとは思いますけどね。

――今後手掛けてみたいデザインは？

金子：先のコトはあんまり考えてないんで……。ただ、これまで描いていないものにはチャレンジしてみたいですね。「悪魔ばっかり描いている」と思われたくはないですし。だからロボットやメカデザインにも、いつか挑戦してみたいと思っています。他に夢といえば「パリコレ」のデザイナーとしてデビューすることですかね（笑）。

――それでは最後に、金子さんが今後のゲームに対して求めるものをお聞かせください。

金子：自分がさまざまなものに影響を受けてきた人間なんで、ゲームに対しても、人に何らかの影響、インスパイアを与えるものであってほしいと考えています。映画・小説・漫画などはすでにそういうメディアになってますが、ゲームはまだ「作品性」という意味では浸透していないような気がしますね。だからクリエイターはもちろん、ユーザーにも作品性を見る力を持ってもらいたいと思っています。

◀ドリームキャストが可能にした緻密な映像は、まさに[illegible]完成が待ちどおしい！

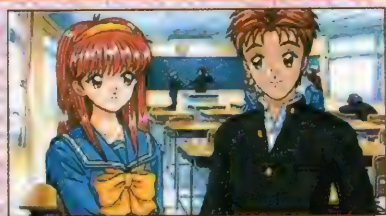
PROFILE of KAZUMA KANEKO

『真・女神転生』『ペルソナ』『デビルサマナー』などのシリーズを手掛けるデザイナー。現在は『魔剣X』の制作で多忙な日々を送っている。

取材を終えて

実際に出会う前に抱いていた金子氏の印象は、「コワそうな人」。だが取材を通して話をうかがってみると、実に気さくで自然体の人であるということを感じた。そんな金子氏の新境地となるであろう新作『魔剣X』で、どんな作品世界が展開されるか、1ファンとして心から期待したい。

ゲームソフトラインナップ

◀ときめきメモリアルドラマシリーズVol．3旅立ちの詩

●ゲットバス

ときめきメモリアル ドラマシリーズ vol.3

旅立ちの詩(うた)™

約2年前にスタートした『ときめきメモリアルドラマシリーズ』も、この『旅立ちの詩』が最後の作品。今回は注目の序盤のストーリーをビジュアルといっしょに紹介しよう。

SS	
	●'99年春発売予定
	●価格未定　●AVG
	●コナミ

1日めのストーリーを大紹介！ポイントはいったい何だ？

今回紹介するのは、1日めのストーリー展開。そこでは、藤崎詩織との編集委員活動、マラソン大会参加への経緯が語られ、そして最後には、あるキーワードが…。その言葉とは何か？ それは、次のページを見ればわかってもらえると思うが、物語の重要なポイントになるようだ。最初から引き込まれる物語に、今後の期待も高まるぞ。

◀物語は約半月後に卒業を控えた、2月12日から始まる。この短い期間に、さまざまなイベントやドラマが待っているのだ。

▶幼なじみである、藤崎詩織への想いはどうなるのか？　まだ見ぬ館林見晴はどんな形で登場するのか？　物語の見どころが、たくさん用意されているのだ。

ポイント総まとめ！『旅立ちの詩』

STORY

卒業シーズンを間近にひかえた2月。きらめき高校3年生の主人公も、無事に受験を終えてひと安心していた。だが、そんな彼にも1つの悩みが…。それは、あこがれの幼なじみ、藤崎詩織のこと。卒業までに彼女に告白をと思っていた彼は、バレンタインデーに詩織と一緒に買い物へ行った際、彼女に想いを告げようと決意する。だが、その言葉より前に、「いつまでも仲のいい幼なじみでいてね」と詩織に言われ、ショックを受ける。落ち込む中、高校生活を振り返った主人公は、無為に日々を過ごしていた自分に気づく。今の自分には何の魅力もないと悟った主人公は自分を試すため、マラソンに残りの高校生活をかけることになるのだが…。

1 ヒロインは2人！

シリーズ3作めの今回は、藤崎詩織と館林見晴のダブルヒロインと、初のマルチストーリーを実現。当然ながらエンディングもマルチなのだ。

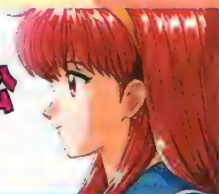
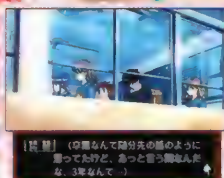
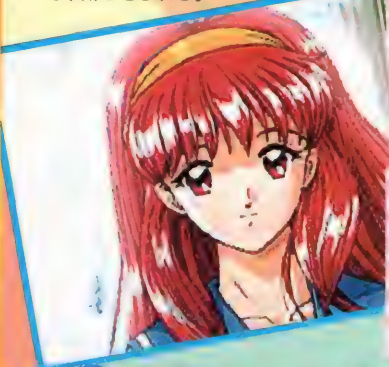
◀SLG本編のヒロインでもある詩織がドラマシリーズラストを飾る。

▶これまでの作品では会話シーンの少ない館林見晴。デートはどうなる？

2月12日、とある教室から物語は動き出す

授業中

卒業を前に物思いにふける主人公

卒業式を間近に控えたきらめき高校。その3年生のある教室では、主人公が窓の外から伝説の樹をながめていた。伝説の樹の言い伝えを思い出し、彼の心は幼なじみである藤崎詩織へと飛ぶ。だが、そんな主人公の思いは、親友の好雄によって中断させられる。

好雄が勝手に!? その理由は…

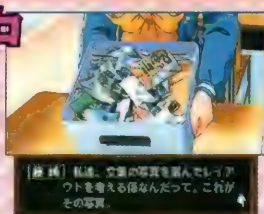
主人公がボーッとしている間、クラスでは卒業アルバムの編集委員が選ばれていた。そして好雄の推薦により主人公が選ばれるはめに。しかしこれは好雄が主人公のために気を利かせたことなのだ。なぜなら、もう1人の委員は藤崎詩織なのだから……。

やはり好雄はいいやつです

放課後

2人で作業中

放課後、主人公と詩織はさっそく文集の編集作業にとりかかる。ここでは記事の校正とレイアウトを決めるミニゲームをプレイし、作業を進めることになるのだ。この作業は、主人公たちが、きらめき高校の3年間を振り返る機会を与えてくれるのだ。

下校&自宅

主人公の「輝いたとき」は? そして好雄から電話が…

編集作業を終え、詩織と一緒に下校した主人公は、文集のテーマが「自分の最も輝いたとき」と知る。自宅に返り、3年間を振り返るが、最も輝いた時は見つけられない。そんな時、好雄から1本の電話が。なんと、勝手に卒業式前日に行われるマラソン大会への主人公の参加を決めてしまったのだ。翌朝からさっそく朝練をするはめになるのだが…。

2 テーマは"卒業"

きらめき高校での日常の1ページをクローズアップするのが、ドラマシリーズのコンセプト。今回取り上げるのも、卒業を間近に控えた時期の出来事で、シリーズ最終章を飾るのにふさわしいものになっているぞ。

◀別れではなく旅立ちというタッチで描かれる「卒業」に注目!

3 ときメモキャラ総出演

本編に登場しているキャラはもちろん、ドラマシリーズからの新キャラたちも出演。オールスターキャストでラストを締めくくるのだ。

◀過去2作で未登場の清川、美樹原の両名も当然出演。

▶それぞれの卒業への想いは?

4 システムはシリーズ共通

ゲームは、カーソルで画面の気になる箇所をクリックすると、それに応じたコマンドが表示されるシステム。そしてポイントとなる会話では、本編同様、主人公のセリフの3択をすることになる。シリーズ共通のシステムなので、すぐになじめるはずだ。

◀選択に応じて変化する、女の子たちの反応も見どころ。

5 ミニゲーム満載

シナリオの合間に登場するミニゲームも、過去2作に負けないクオリティで登場。大小合わせると十数種類のゲームが用意されるようだ。

▲優美ちゃんと一緒にクッキング。うまく作れるか!?

▶マラソンは物語上でも重要。

アーケードで大人気のブラックバスフィッシングゲーム「ゲットバス」が、ドリームキャスト初の釣りゲームとして登場する。開発者インタビューを交えつつ、その最新情報に迫るぞ！

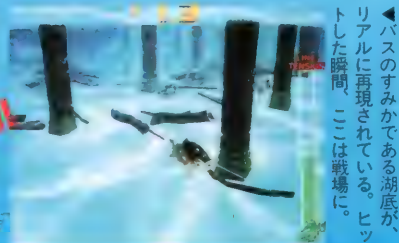
GetBass™ SEGA BASS FISHING.

DC
●春発売予定
●価格未定　●SLG
●セガ
●使用ブロック数未定 ●釣りコントローラ（仮称）対応

DCで再現される迫力のバスフィッシング!!

▲タイムカウントが残り少ない！　人の知恵が、ブラックバスの野生に勝利したかと思えたのだが……。

本格的釣りシミュレーターとしてアーケードに登場し、バスフィッシングの臨場感をリアルに伝えて評判を呼んだ『ゲットバス』。ロッドの感覚を再現したコントローラや、大画面の中で生きているかのように動く3Dポリゴンのブラックバスに、釣りファンならずとも多くの人が魅了された。

その『ゲットバス』が、ドリームキャスト用タイトルとしていよいよ発売される。さらに美しくなった画面に新要素を加え、遊びごたえは十分。本体と同時発売予定の「釣りコントローラ（仮称）」を使えば、ゲームセンターでの迫力を自宅でも味わうことが可能だ。今回はドリームキャスト版最新画面の紹介と、開発スタッフから得られた最新情報の数々をお届けしよう。

◀バスのすみかである湖底が、リアルに再現されている。ヒットした瞬間、ここは戦場に。

◀右ゲージはライン（釣り糸）の状態。これがいっぱいになると、ラインが切れてしまう。

セガ AM1研 開発者インタビュー

AC版プランナー　関 孝朗氏

ＡＣ版『ゲットバス』の企画段階から参加している。ＤＣ版には監修という立場で参加。もちろん釣りもたしなむ。代表作は「ウエーブランナー」など。

DC版プランナー　西村友行氏

今回のＤＣ版『ゲットバス』が初めての作品という気鋭の新人プランナー。「ＡＣ版の完全移植に加え、楽しめるオリジナル要素も用意します」と気合十分。

新たな魅力が加わるDC版に注目

DC版は長く遊ばせます

――現在の開発状況をお聞かせください。

関：今アーケード版のほうを移植しておりまして、オリジナルモードも作成中です。状況としては50％といったところでしょうか。

――もとのアーケード版は、どういったコンセプトで作られたのですか。

関：最初は「スポーツフィッシングシリーズ」の延長として、ブラックバスのルアーフィッシングを題材にしてみようか、というのがスタートですね。今までの釣りゲーム、特にコンシューマーのものだと、攻略するおもしろさに重点を置いたものが多く、水中の魚の動きがちょっと違っていたりすることがありました。それなら、うちの会社はシミュレーション色が強いものが得意なので、リアルなものを作ってみよう、ということになったんです。ルアーの動きでも、バスの動きでも、とにかくこだわった部分は多かったですね。ただしあくまでゲームですから、釣りのリアルさを求めるあまり、ゲームの本質的な楽しさから外れるような要素は排除しようと。単純に考えれば、たとえ画面の中でも魚がかかるとうれしい、というのが釣りの楽しさの基本だと思うんですね。あくまで魚が釣れた瞬間の爽快感にテーマを絞って制作できたのは、正解だと思っています。

――アーケードからの移植の際、なにか苦労されていることはありますか？

関：開発環境がまったく違いますから、完全移植といっても、そのままアーケード版を持ってくるわけにはいかないんです。画面を見比べてもわかりにくいでしょうが、実は同じ背景でも、アーケードとドリームキャストでは別な機能を使って表現しているんです。内部的なことですが難しい作業でした。ドリームキャストならではの機能を生かし、製品版ではさらに作り込んだ画面をお見せできるでしょう。

続々と明らかになるDC版の新要素を探る!

①DC版オリジナルのルアーが追加された

▲ポイントに合わせてベストなルアーを選び出すことが、勝利のカギとなる。

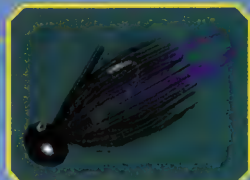
プレイヤーが選択できるルアーに、新しいものが増えている。右で紹介しているのが新登場の3種類で、ルアーの難易度としては、比較的低い分類に入るようだ。「これらのルアーは、遅い動きでバスを誘って釣る、といったタイプのものです。ポイントを選んで狙ったバスを決めて、そいつに集中させて食わせるようにすれば、釣れる確率が高くなります」(AM1研・西村氏)。

これが新登場のルアーだ!!

ストレートワーム

名前のとおり、ミミズを模したルアー。本体はゴムでできており、本物のミミズのように柔らかい。湖底に潜むバスをおびき出すのに向いている。

ラバージグ

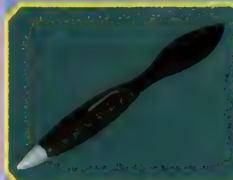
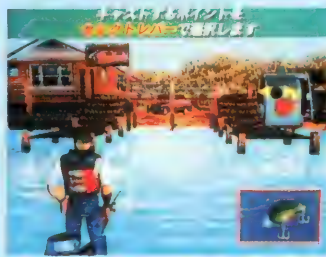
頭部の丸い部分は、オモリ(ジグ)の役割を果たしている。羽根のような部分が魚の興味をひきつけるぞ。ストレートワームと同じく、やはり湖底向き。

パドルテール

ストレートワームに似ていて使用ポイントも同じだが、その形状から、やや派手な動きを持たせることができる。釣果の安定した、使いやすいルアー。

②トーナメントモードでライバルたちと競え!

アーケードモード以外にも、大会に参加してCPUキャラクターたちと競い合う、トーナメントモードがあることが判明した。このモードには簡単なストーリーもあって、アマチュアからスタートしてプロの頂点を目指す、といった内容になるぞ。

▲一筋縄では勝ち抜けない大会なので、テクニックを磨いておこう。

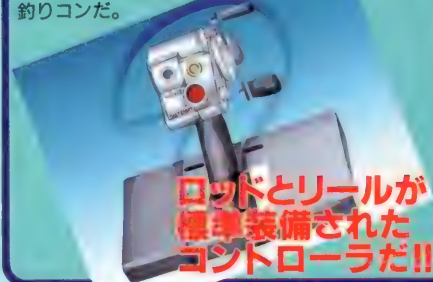
大会に出場するCPUキャラは、名前がついている者だけでも数十名が登場し、中にはかなりの強敵もいるようだ。トーナメントで行き詰まったときには、時間制限などの制約なしで釣り放題のプラクティスモードがあるので、それで腕を磨こう。

▼時間や状況から判断して、バスがどこに潜んでいるのか見つけ出すのだ。
③新たなる湖の登場で、ステージ数が倍増!

▲レイクパラダイスには隠しステージがあった。ならば新しい湖にも……。

アーケード版の湖は「レイクパラダイス」だけだったが、ドリームキャスト版ではもう1つ湖が追加されるのだ。まだその名前は不明だが、新しい湖にはレイクパラダイスと同じ数のステージが存在し、バスが潜むポイントや景色などが、まったく違うものになっていることがわかっている。「新しく追加する湖はほぼできあがり、現在調整中といったところです」(AM1研・関氏)。

――意識的に変更して移植した部分はありますか。
西村：アーケード版のように魚が簡単に釣れてしまうと、ゲームとしての深みがなくなってしまうので、家庭用では状況変化などによる戦略を、ユーザー自身に考えてもらうように作っています。
関：アーケード版って3分間が勝負なんですよ。いかに3分の間に魅力を詰め込んで、もう1回遊んでもらうか。逆に家庭用というのは、1度買ったら何度でも遊べますから、いかに長く遊んでもらうかが勝負ですね。その違いを出したいと思っています。コンシューマでは、何回も繰り返していろいろ試していくうちに「あ、こういうパターンが一番釣れるんだ」と気づくように、長く遊ぶための要素をどんどん入れるようにしてます。アーケード版は、本物の釣りを知っている人には〝釣れ過ぎ〟といった感じかも知れませんが、3分間何も釣れない、というのでは、こちらも心苦しいですからね(笑)。
――やはりドリームキャストということで、通信やビジュアルメモリとの対応が気になるところなんですけれど、ご予定はあるのでしょうか。
西村：通信は今回やりません。ビジュアルメモリ同士の接続についても、今のところ予定はありませんね。ただし釣果のデータについては詳しく残すようにしています。このバスはどこで釣れて、そのとき気温が何度で、天候がどうだったとか。プレイヤーの思い出として、何回でも見直すことができるデータになるので楽しんでもらえると思います。
――最後に読者の方へメッセージをお願いします。
関：アーケードの緊張感をドリームキャスト上でも再現しますので、楽しみにしてください。
西村：完全移植はバッチリです。もちろんそれ以上のものも入っていますので、期待してください。

◀アーケード開発スタッフも、コンシューマー開発スタッフにも、バスフィッシング好きが多かったのだ。

気になる釣りコントローラは?

やはり『ゲットバス』をプレイするのなら、同時発売予定の「釣りコントローラ」を使って遊びたい。まだその姿を見せない「釣りコン」だが、現在の状況はどうなっているのだろう? 「ほとんどスペック的には決まっていまして、今はデザインとか、振動などの細かい部分を調整中ですね。〝引いている〟感覚は再現できていると思います。」(AM1研・関氏)※イラストは編集部予測による釣りコンだ。

ロッドとリールが標準装備されたコントローラだ!!

デジタル競馬新聞

マイトラックマン

ドリームキャストの通信機能で最新の競馬情報を入手。送られてきた豊富なデータを元に的確な予想ができる競馬ファン必見のデータベースソフトが登場だ！

DC
- '99年3月発売予定
- 6,800円 ●ETC
- ショウエイシステム
- 使用ブロック数200
- 通信対応

最新データで予想もバッチリ！オンライン競馬情報ソフト!!

このソフトはドリームキャストの通信機能を生かした、まったく新しいタイプの競馬情報ソフトだ。電話回線に接続するだけでレース開催日の前日に、最新の競馬情報をダウンロードすることができる。加えて、その情報を元に本格的な予想ができるというスグレモノ。

今回はメインとなる3つの機能を大紹介するぞ。

▼▶実際の各種データを元にして、迫力のレースをシミュレート。

競馬場のレース展開をリアルに再現！

機能1 週ごとに情報が更新される「競馬新聞」

下の図の流れでダウンロードした、中央競馬の最新レースデータを検索できるモード。出走表はもちろん、過去のレース成績やタイムなどの細かなデータを見ることができる。しかも、関東競馬新聞協会とのタイアップにより、各競馬専門誌の有名記者のメインレース予想や特別レースの調教データも見ることが可能。たくさんの専門誌データを見比べることにより、情報を整理してさらに確実な予想をすることができるのだ。

●DCの通信機能を使ってのデータ配信

TV画面だから見やすい！

▲競馬新聞の細かい文字情報を、わかりやすくTV画面で拡大表示。

馬券的中間違いなし！

◀最新の情報を元に綿密な検討を重ねれば的中率アップも夢じゃない！

機能2 競馬のデータてんこ盛り！「馬履歴」

競馬の予想をするには情報収集を欠かすことはできない。しかし、そのための情報は膨大で集めるとなると大変。そんな時に役立つのがこのデータベース機能の「馬履歴」だ。競走馬の血統や過去のレース結果、さらにSL偏差という このソフト独自のデータも見ることができるぞ。

◀競走馬の脚質や天候への対応力などさまざまなデータを見られるのだ。

SL（ショウマライザー）偏差とは？

ショウエイシステムが過去10年間のレース結果から、①〜③の工程により独自に算出した、各競走馬の能力値。予想データの一環として、役立てよう。

1. 過去10年間の同条件の全レース結果を参照し、そのレースの基準タイムを決める。
2. 出走する競走馬それぞれの過去のレースから、その馬の走破タイムを算出する。
3. 基準タイムを偏差値50として、0.1秒ごとに走破タイムが速ければ偏差値＋1、遅ければ偏差値－1とする。偏差値が50以上なら標準以上、以下ならばレベルが低いということになる。

機能3 次のレースを完全シミュレート「模擬レース」

何ごとも前評判通りに行かないのが競馬の世界。どんなに勝利間違いなしと言われた競走馬でも、思わぬアクシデントやポジション取りしだいで、誰も想像しなかったレース展開を見せることもある。この模擬レースのモードでは、競走馬の脚質や距離適性などのパラメータを自由に設定した上で、仮想レースを行うことが可能。さまざまな状況でのレースを何度でもシミュレートできる。

先行馬にげきりか!?

コーナー前で差し馬がしかける！

▲3Dポリゴンで描かれた競走馬たちがリアルなレースを繰り広げていくぞ。まるで本物のようだ。

◀コーナーに向かって順位が目まぐるしく変化。栄光の勝利をつかむのはどの競走馬か！

深沢美潮・はせがわ みやび イラスト／迎 夏生ほか 定価:本体510円+税

伊藤和典(攻殻機動隊)×高田明美(機動警察パトレイバー)の豪華コンビが贈るフル3DCGアニメがノベライズで登場!

VISITOR ビジター

立花 薫 監修／伊藤 和典 イラスト／高田 明美

定価:本体570円+税

Now on sale
■サウンドトラックCD「AUDIO VISITOR」(発売/avex) ■LD(発売／パイオニアLDC)
■DVD(パナソニックデジタルコンテンツ)

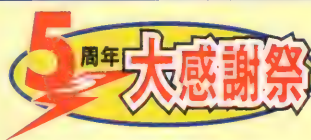
第1部完結! **狂科学ハンターREI5** エディソンの交信機
中里融司 イラスト／小畑 健 定価:本体550円+税

ノベライズ **聖痕のジョカ㊤** 光の章
関口 準 イラスト／相川 有 定価:本体490円+税

最新作! **やみなべの陰謀**
田中哲弥 イラスト／此路あゆみ 定価:本体510円+税

電撃 文庫

完結編! **聖ルミナス女学院②**
著／高城 響 原案／寺田憲史 イラスト／青野厚司ほか
定価:本体610円+税

読者と作家をつなぐインタラクティブ・コミュニケーションマガジン
Vol.1 好評発売中! 定価:本体900円+税
深沢美潮／中村うさぎ／高畑京一郎／上遠野浩平／阿智太郎 ほか 豪華執筆陣

あなたの清き1票が電撃文庫を変える!!

電撃文庫創刊5周年大感謝祭開催中!

おかげさまで電撃文庫は創刊5周年! 読者の皆様と一緒にお祝いする投票形式の全員参加型コンテストを行っています!

新世紀エンターテインメントグランプリ／電撃文庫アカデミー賞

21世紀にブレイクするのは?
「あなたが選ぶ新作グランプリ」

新世紀エンターテインメントグランプリ

来るべき21世紀〜新世紀〜に向けて、あなたが期待する作品を投票してください。創刊以来、「電撃」が小説デビューだった作品がノミネートされています。

ノミネート作品(作品名50音順・敬称略)

1.「大久保町の決闘」田中 哲弥
2.「お嬢様特急」花田 十輝
3.「狂科学ハンターREI」中里 融司
4.「銀河お嬢様伝説ユナ」野呂 昌史
5.「セブンス・ヘヴン」土門 弘幸
6.「タイム・リープ」高畑 京一郎
7.「テイルズ オブ デスティニー」祭紀 りゅーじ
8.「テクノデビル戦記」飯 淳
9.「NANIWA霊異記」栗府 二郎
10.「猫目狩り」橋本 紡
11.「風水街都 香港」川上 稔
12.「ブギーポップは笑わない」上遠野 浩平
13.「ブラックロッド」古橋 秀之
14.「僕の血を吸わないで」阿智 太郎
15.「星くず英雄伝」新木 伸
16.「メルティランサー」山下 卓
17.「悠久幻想曲」たきもと まさし
18.「ラルフィリア・サーガ」有里 紅良

電撃キャラクター総出演!
あなたが選ぶキャラクターコンテスト!

電撃文庫アカデミー賞

イラスト／上田 宏(ア・リトル・ドラゴン)

大感謝大プレゼント

投票してくれた皆様に感謝をこめて大プレゼント!

賞品

- ●「電撃文庫 アカデミー賞」の各受賞キャラクターのサイン入り複製原画(受賞キャラクターへ投票してくれた人の中から)……6名様
- ●パソコン「VAIO」(SONY)……5名様
- ●DVDプレイヤー(Panasonic)……5名様
- ●電撃オリジナル図書カード(2,000名様)……毎月20名様

投票期間 〜1月15日(当日消印有効) 締め切り迫る!

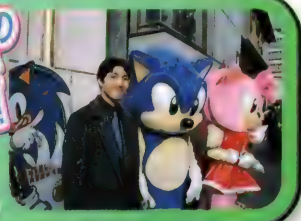
応募方法
●専用ハガキでの投票〉
全国書店で配布中もしくは現在発売中の電撃文庫挟み込み専用ハガキに記入してください。
●官製ハガキでの投票
上記専用ハガキの応募要項面をコピーしたものを官製ハガキに貼りお送りください
●メディアワークスのインターネットHPでの投票〉

宛先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 メディアワークス「電撃文庫5周年大感謝祭」係

※当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03・5280・7550(主婦の友社特販部)
内容に関するご質問▶03・5281・5207(メディアワークス電撃文庫編集部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

TOP NEWS

東京ゲームショウ'99春出展予定メーカー発表!

3月19・20日、千葉・幕張メッセでの開催が決定している「東京ゲームショウ'99春」。去る12月18日には、東京・銀座で記者発表会が開催され、出展予定メーカーが明らかになったぞ。今回の出展予定メーカーは12月17日現在で80社。前回(92社)よりやや少ないものの、ドリームキャストの参入メーカーが30社近くも出展を予定しており、DCユーザーには楽しみなショウになりそう。思わぬ隠し玉も飛び出すかもしれないぞ!? この他、前回は書店等でも販売した公式ガイドブックを、ビジネスデー来場者向けの内容に変更、一般にはイベントスケジュールなどを記載した「フロアガイド」が配布されることなども発表されている。

◀今回もイメージキャラ・フェレットくんがポスターの主役。テーマは、「スイッチ・オン!」だ。

▲東京・銀座の銀座ガスホールで行われた発表会の模様。今回は、上月景正CESA会長も出席していた。

東京ゲームショウ'99春 出展予定メーカー('98年12月17日現在)

- アイドス・インタラクティブ
- ☆●アスキー
- アスミック・エース エンタテインメント
- ☆アトラス
- ☆イマジニア
- インクリメントP
- インフォリパブリック
- ☆ウエップシステム
- ☆エス・エヌ・ケイ
- エスコット
- エニックス
- ☆●NECインターチャネル
- NTT出版
- エム・ティー・オー
- エムティーシーアイ
- エレクトロニック・アーツ・スクウェア
- ☆ESP(エンターテイメント・ソフトウェア・パブリッシング)
- ☆角川書店
- ☆●カプコン
- ☆●カルチャーブレーン
- ギャガ・コミュニケーションズ
- キングレコード
- ゲーマーズドリーム
- ☆元気
- 講談社
- 神戸電子専門学校
- ☆コーエー
- コスパ
- ☆●コナミ
- コナミコンピュータエンタテイメントスクール
- ☆コンパイル
- サミー
- サン電子
- J・ウィング
- ●ジャレコ
- 新声社
- スクウェア
- ☆●セガ・エンタープライゼス
- ソニー・コンピュータエンタテインメント
- ソフトバンク
- ☆ダイコク電機
- ☆タイトー
- ☆タカラ
- ティー・ワイ・オー
- ティーアンドイーソフト
- ☆データイースト
- データム・ポリスター
- テクノソフト
- テクモ
- 電波新聞社
- 東芝EMI
- 徳間書店
- 徳間書店/インターメディアカンパニー
- トミー
- トンキンハウス
- ☆ナムコ
- ☆日本コンピュータシステム
- ハーティロビン
- ☆ハドソン
- ☆●バンダイ
- バンダイビジュアル
- バンプレスト
- ☆ビーピーエス
- ☆ビクターインタラクティブソフトウェア
- ビスコ
- ☆ヒューマン
- ヒューマン・アカデミー
- ファーストスマイル・エンタテインメント
- ブロッコリー
- フロム・ソフトウェア
- ホビージャパン
- マイクロソフト
- マイクロネット
- 未来蜂歌留多商会/Future Bee
- メダロット社
- メディアカイト
- メディアクリエイト
- ☆●メディアワークス
- ☆ユービーアイソフト
- ☆リバーヒルソフト

※☆はドリームキャスト参入メーカー、●は'99年3月以降にサターンソフトを発売予定(春予定・'99年予定・発売日未定含む)のメーカー。

EVENT

中氏やぬいぐるみが応援『ソニック』発売キャンペーン

『ソニック アドベンチャー』が発売された12月23日、東京都内で発売記念キャンペーンが実施されたぞ。このキャンペーンには、プロデューサーの中裕司氏の他、ソニック、テイルス、ナックルズ、エミーの4体のぬいぐるみが参加(?)。早朝の新宿を皮切りに、池袋、秋葉原をまわってPRを行ったのだ。当日は、クリスマス前ということもあって各所ともすごい人混み。そんななかでも4体のぬいぐるみはかなりの注目を集め、PR効果も抜群だったぞ!

◀記念品も配布され人気を集めていたぞ。

▲新宿西口では、中氏と、先頭に並んでいたお客さんが記念の握手を交わすひとコマも。

池袋

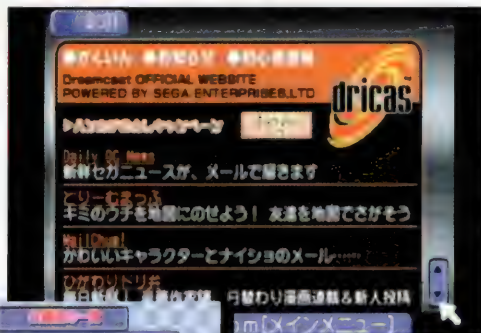
▲池袋のビックカメラ本店では、ソニックが子どもたちに大人気!

秋葉原

▲ゴールとなった秋葉原。中氏からは、「大勢の人が買いに来てくれてうれしい。『ソニック』は、インターネットを使うことで長く楽しめるソフト。今後もいろんな事を考えているので楽しみにしていてください」とのコメントが。

EVENT

DCのネット接続料金4月まで無料に！

ドリームキャストのインターネット登録者が、発売後1カ月を待たずに10万人突破！セガは、この予想以上の反響を受けて、インターネットの接続料金を無料にする「発売記念キャンペーン」を、'99年4月上旬まで延長することを発表した。当初、このキャンペーンは、昨年12月26日までで終了する予定だっただけに、なんと3カ月あまりも延長されることになる。もちろんこの期間は、電話代だけでインターネットにアクセスできるぞ。『ソニック アドベンチャー』なども発売されただけに、DCユーザーにとっては、うれしいお年玉になりそうだ！

▲4月上旬までは、接続料金を気にせずにガンガンアクセスできるぞ！

◀チャットなど長時間接続していることが多いユーザーにとっては、特にうれしいお話だ！

EVENT

OVAときめきメモリアル制作発表パーティin東京

ファン待望のOVAの発売が決定した『ときめきメモリアル』。その制作発表パーティが、12月20日、東京・九段会館で行われた。当日はOVAの制作現場のレポートをはじめ、声優さんによるミニライブや抽選会が行われ大盛況だった。なおこのOVAは、春頃に発売される予定になっている。

◀藤崎詩織CV担当の金月さん、館林見晴CV担当の菊池さん、虹野沙希CV担当の菅原さんが歌を披露。

菊池志穂

◀当日は「フィフネルの宇宙服」を熱唱。

金月真美

◀今年のニューアルバムにも期待！

菅原祥子

◀当日は、ボケ役という感じの菅原さん。

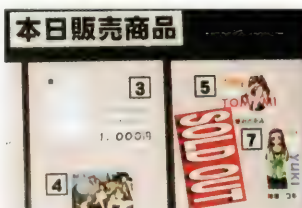
EVENT

NECインターチャネルファン感謝デーレポート

美少女ゲームでおなじみの、NECインターチャネルが12月28日にイベントを開催。東京・秋葉原のヒロセビルイベントホールには、先日発表されたSSの新作『With You』の他、『メルクリウスプリティ』『モンスターブリード』といったDCタイトルの実機が設置されており、熱心なファンの注目を浴びていたぞ。

▲ファンの注目は、当日限定発売されていたテレカに集中。徹夜で並んでいた人もいたようだ。

◀開場1時間後には、早くも売り切れとなったテレカもあった。

◀早くも、実機で展示されていた『With You』。開発は順調に進んでいるようだぞ。

●『センチ』BOX CD発売記念イベント

去る12月20日、東京・渋谷のオンエアウエストにて、『センチメンタルジャーニーファイナルキャラクターBOX CD』の発売記念イベントが行われた。当日は、岡本麻見さん、今野宏美さん、鈴木麗子さん、西口有香さん、牧島有希さんら声優さん5名と、アニメの主題歌を歌う渡辺かおるさんが出演。会場に詰めかけたファンの熱い声援をあびていた。

◀CDはバンダイエンターテインメントより14,000円(税込)で発売中。

●『悠久』のセル画をゲット！

サターンソフト『悠久幻想曲ensemble』のプレゼントキャンペーンが実施されるぞ。対象となるのは、すでに発売中の『悠久幻想曲ensemble』と、2月18日発売の『悠久幻想曲ensemble 2』の両方を購入したユーザー。抽選で1名にスタッフサイン色紙が、100名に『悠久幻想曲2nd Album』のオープニングアニメのセル画がプレゼントされる。詳しい応募方法は『2』のマニュアルにて発表されるが、すでに『1』を持っている人は、ソフトに同梱されているアンケートハガキ右下の応募券を切り取って保管しておこう。なお詳しいお問い合わせは、メディアワークス・ユーザーサポート（TEL.052-773-7083／月～金13:00～21:00）まで。

●話題沸騰「チェキッ娘」デビュー！

セガ提供のテレビ番組『DAIBAッテキ！』(フジテレビ／月～金)で、レギュラーメンバーとして活躍中の「チェキッ娘」。番組内のオーディションで選ばれた15～18歳の女の子たちのユニットで、その新鮮さが受けて人気も上昇中だ。

そんな彼女たちが、12月9日、デビューシングル『抱きしめて』(発売元：ポニーキャニオン／価格：600円[税別])をリリース。12月23日には、東京・お台場のフジテレビ屋上広場で、デビュー記念イベントも行われた。当日会場には、1,000人近いファンが集まり、ステージや握手会などで盛り上がっていたぞ。

▲12月23日のイベントの様子。デビュー曲のレコーディング時には9名だったメンバーも続々増えて、今やこの人数に！

新作発売予定表 NEW SOFT LIST

ジャンル表記

ACT…アクション
AVG…アドベンチャー
FTG…格闘
PZL…パズル
RCG…レーシング
STG…シューティング
RPG…ロールプレイング
A・RPG…アクション・ロールプレイング
S・RPG…シミュレーション・ロールプレイング
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
ETC…その他

セガサターン

M…マウス
G…バーチャガン
6…ターミナル6
T…ツインスティック
R…拡張RAM
4…4M拡張RAM
C…マルチコントローラー

ドリームキャスト

V…ビジュアルメモリ(※)
A…アーケードスティック
K…キーボード
R…レーシングコントローラ
釣…つりコントローラ(仮)

Dreamcast ドリームキャスト

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
1月14日(木)	戦国TURB	A・RPG	¥5,800	NECホームエレクトロニクス		110
1月21日(木)	神機世界 エヴォリューション	RPG	¥5,800	セガ/ESP/スティング		46
2月18日(木)	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	RCG	¥5,800	ユービーアイソフト	R	72
2月[illegible](木)	リアルサウンド～風のリグレット～	ETC	¥4,800	ワープ		
	■ポップンミュージック	ETC	¥5,800	コナミ		
冬予定	パワーストーン	ACT	価格未定	カプコン	V	68
	クラック2	SLG	価格未定	ジーク		
3月25日(木)	■ブルー スティンガー	AVG	¥5,800	セガ		
3月上旬	■エアロダンシング featuringBlueImpulse	SLG	¥5,800	CRI		76
3月予定	★MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	FTG	価格未定	カプコン		64
	ぷよぷよ～ん	PZL	価格未定	コンパイル		
	バギーヒート	RCG	¥5,800	CRI		
	デジタル競馬新聞 マイトラックマン（通信対応）	ETC	¥6,800	ショウエイシステム		172
	■北へ。White Illumination	AVG	¥5,800	ハドソン		60
5月予定	■SD飛龍の拳列伝EX	FTG	¥5,800	カルチャーブレーン		
	ドリームキャスト徹萬（仮）	ETC	価格未定	ナグザット		
春予定	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮）	FTG	価格未定	SNK		
	麻雀大会II Special	ETC	¥6,800	コーエー		
	■ゲットバス	SLG	価格未定	セガ	釣	170
	シェンムー（莎木）	RPG	価格未定	セガ		40
	サイキックフォース2012	ACT	価格未定	タイトー		
	エレメンタル・ギミック・ギア	A・RPG	価格未定	ハドソン		
	蒼穹の騎兵スペースグリフォン（通信対応）	STG	価格未定	パンサーソフトウェア		
	リトルドリーム	ACT	価格未定	パンサーソフトウェア		
	ブレイブナイト（仮）	未定	価格未定	パンサーソフトウェア		
	■シーマン ～禁断のペット～（マイクデバイス対応）	SLG	価格未定	ビバリウム		80
	WEB MYSTERY［予知夢ヲ見ル猫］	AVG	¥5,800(予)	パナソニックワンダーテインメント		82
	フレームグライド（通信対応）	ACT	価格未定	フロム・ソフトウェア		
6月10日(木)	■クライマックス ランダーズ	RPG	¥5,800	セガ	V	
8月予定	飛龍の拳列伝（仮）	FTG	¥5,800	カルチャーブレーン		
秋予定	■DC大相撲（仮）	SPT	価格未定	ボトムアップ		
	■エンターテイメント・ゴルフ（仮）	SPT	価格未定	ボトムアップ		
12月予定	紫炎龍2（仮）	STG	価格未定	童		
	ダイナマイトロボ2000（仮）	ACT	価格未定	童		
99年予定	魔剣X	AVG	価格未定	アトラス		
	■フライトシューティング（仮）	STG	価格未定	コナミ		
	■虹色天使	SLG	価格未定	ジャパンコーポレーション		84
	アキハバラ電脳組 パタPies！	SLG	価格未定	セガ		
	ガイスト フォース	STG	¥5,800	セガ		
	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！	SLG	価格未定	セガ		
	ジャイアントグラム ～全日本プロレス2 IN日本武道館（仮）～	FTG	価格未定	セガ		
	■セガラリー2（通信対応）	RCG	¥5,800	セガ	R	52
	■ちょーハマるゴルフ	SPT	¥5,800	セガ	V	
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	FTG	価格未定	セガ		
	プロ野球チームをつくろう！	SLG	価格未定	セガ		86
	Speed Busters	RCG	価格未定	ユービーアイソフト		
	クールボーダーズ（仮）	SPT	価格未定	ウエップシステム		
	RAYMAN2（仮）	ACT	価格未定	ユービーアイソフト		
	Dの食卓2	A・RPG	¥5,800(予)	ワープ	V	
	■ベルセルク	A・RPG	価格未定	アスキー		
	■CARRIER（仮）	AVG	価格未定	ジャレコ		
発売日未定	メルクリウスプリティ	SLG	価格未定	NECインターチャネル		
	モンスターブリード	SLG	価格未定	NECインターチャネル		
	バイオハザード ～CODE：Veronica～	AVG	価格未定	カプコン		
	プロ指南麻雀「兵」DX	ETC	¥5,800	カルチャーブレーン		
	グランディア2	RPG	価格未定	ゲームアーツ		
	鄭問之三國誌	SLG	価格未定	ゲームアーツ		
	Warrz（ワーズ）	RPG	¥6,800(予)	ショウエイシステム		
	機動戦士ガンダム（仮）	未定	価格未定	バンダイ		
	F1レース（仮）	RCG	価格未定	ビデオシステム		
	はるかぜ戦隊Vフォース ～翼の向こうに～（仮）	S・RPG	価格未定	ビングキッズ		
	Marionette Handler	ETC	価格未定	マイクロネット		
	★リング（仮）	AVG	価格未定	角川書店／アスミック・エース エンタテインメント		

★がついているものは今号からラインナップに加わったものです。 ■がついているものはタイトル、発売日に変更があったものです。ページは今号の掲載ページを表しています。
※対応のVとは、バックアップメモリとして使用できるだけでなく、なんらかの形でドリームキャスト本体とビジュアルメモリが連動するという意味です。

SEGA SATURN セガサターン

発売日	ゲームタイトル	ジャンル	価格	メーカー	対応	ページ
1月発売						
1月14日(木)	闘龍伝説エランドール	FTG	¥5,800	ｶﾏﾀ ｱﾝﾄﾞ ﾊﾟｰﾄﾅｰｽﾞ/ｻｲ・ﾒｲﾄ		
	ルームメイトW	SLG	¥6,800	データム・ポリスター		92
2月発売						
2月4日(木)	Jリーグプロサッカークラブをつくろう！（セガサターンコレクション）	SLG	¥2,800	セガ		
	テクストート・ルド～アルカナ戦記～（セガサターンコレクション）	ETC	¥2,800	パイ	6	
2月18日(木)	悠久幻想曲 ｅｎｓｅｍｂｌｅ２	ETC	¥3,800	メディアワークス		
2月25日(木)	■デバイスレイン	SLG	¥5,800	メディアワークス		88
冬予定						
冬予定	フレンズ ～青春の輝き～	AVG	¥7,200	ＮＥＣインターチャネル	R	
3月発売						
3月11日(木)	★ザ ハウス オブ ザ デッド（セガサターンコレクション）	STG	¥2,800	セガ	G	
	★プロ野球 グレイテストナイン'98（セガサターンコレクション）	SPT	¥2,800	セガ		
3月18日(木)	■ＫＩＳＳより… 初回限定版	SLG	¥7,800	キッド		
	■ＫＩＳＳより… 通常版	SLG	¥6,800	キッド		
4月発売						
4月予定	■プロ指南麻雀「兵」	ETC	¥5,800	カルチャーブレーン		
春予定						
春予定	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	ACT	価格未定	カプコン	4	
	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Ｖｏｌ．３旅立ちの詩	AVG	価格未定	コナミ		168
	スーチーパイシークレットアルバム（仮）	ETC	価格未定	ジャレコ		
	ミレニアムファイア	STG	¥5,800(予)	バンダイ		
99年予定						
99年予定	ソニック３Ｄ フリッキーアイランド	ACT	¥3,800	セガ		
発売日未定						
発売日未定	ダービースタリオン	SLG	¥6,800	アスキー		
	制服ーハイスクールカウントダウンー	SLG	価格未定	アローマ		
	ＴＨＥＲＵＩＮＳ（ルーインズ）（仮）	AVG	価格未定	Ａ．Ｄ．Ｍ		
	ＳＹＮＣＨＲＯＮＩＣＩＴＹ（仮）	AVG	価格未定	Ａ．Ｄ．Ｍ		
	ＷｉｔｈＹｏｕ～みつめていたい～	AVG	価格未定	ＮＥＣインターチャネル		
	モンスターメーカー ホーリーダガー	SLG	¥6,800	ＮＥＣインターチャネル		
	Ｊリーグ エキサイトステージ Ｖ１	SPT	価格未定	エポック社		
	ワーズ・ワース	RPG	価格未定	エルフ		
	ロックマン８ メタル ヒーローズ（セガサターンコレクション）	ACT	¥2,800	カプコン		
	無人島物語外伝～考古学者高持慎一郎～	ACT	価格未定	ケイエスエス		
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	ACT	価格未定	コナミ		
	ＦＡＫＥ ＤＯＷＮ	ACT	価格未定	システムサコム		
	アドヴァンスト Ｖ．Ｇ．２	FTG	価格未定	テイジイエル		
	レクイエム（仮）	RPG	価格未定	日本アートメディア		
	ファンズ・フォルム（仮）	AVG	¥5,800(予)	日本エムエムアイテクノロジー		
	汽船海賊 スチームパイレーツ（仮）	RPG	価格未定	ネバーランドカンパニー		
	モニカの城	A･RPG	¥6,800	パイオニアＬＤＣ		
	スタートリング・オデッセイ１ ブルーエヴォリューション	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	スタートリング・オデッセイ２ 魔竜戦争	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	スタートリング・オデッセイ３ ミレニアムの聖戦	RPG	価格未定	レイ・フォース		
	リアルサウンド２ ～霧のオルゴール～	ETC	¥5,800(予)	ワープ		

Peripherals 周辺機器

発売日	周辺機器名	価格	メーカー	ページ
1月発売				
1月14日(木)	ＶＧＡ ボックス	¥7,000	セガ	
2月発売				
2月25日(木)	■ポップンミュージック特製コントローラー	¥4,990	コナミ	
3月発売				
99年３月予定	ガメラドリームバトル(仮)（ＰＤＡ）	¥2,980(予)	セガ	
春予定				
春予定	釣りコントローラ(仮)	価格未定	セガ	
99年予定				
99年予定	ぶるぶるパック(仮)	価格未定	セガ	
発売日未定				
発売日未定	マイクデバイス(仮)	価格未定	セガ	
	■レーシングコントローラ	¥5,800(予)	セガ	

電撃攻略王

●DEEP FREEZE公式攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集
好評発売中 定価950円(税別)

●快刀乱麻 雅 公式攻略ガイド～楯岡道場繁盛指南書～
電撃PlayStation特別編集
1月21日発売 定価950円(税別)

●エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士2～攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集
1月21日発売 定価950円(税別)

●スーパーロボット大戦大辞典'99
著／スタジオオルフェ
1月28日発売 定価1,600円(税別)

●リフレインラブ２公式攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集
1月28日 定価950円(税別)

電撃ムックシリーズ

●美少女フィギュアコレクション BOME全仕事集
著／BOME・海洋堂
1月29日予定 予価2,400円(税別)

※新作情報、攻略記事などと裏技及びレビューのタイトルが、重複した場合、掲載ページは新作情報、攻略記事が優先になります。

【次号予告】

電撃ドリームキャスト Dreamcast VOL.5は 1月29日(金)発売

●次号の内容は

NECインターチャネル特集&『神機世界エヴォリューション』大攻略!!

特集はNECインターチャネル「期待の新作3タイトル」を一挙大公開! 大ボリュームで贈る『神機世界エヴォリューション』『ソニック アドベンチャー』2大徹底攻略も必見。乞うご期待!!

※次号の内容は変更になる場合があります。

編集後記

■'95年「電撃少年」、'96年「電撃セガEX」、'97年「電撃セガサターン」、そして'98年には「電撃ドリームキャスト」。そう、私が編集長になって以来、毎年自分の雑誌の名前が変わるのである。4年も連続するとこれはもう、偶然ではすまされない。きっと今年も…。さあ、そこで特別企画! 私の雑誌は今年は何という名前になるでしょう! 正解者の方には、究極のハード「メガドライブ」を差し上げます。なお正解者多数の場合は抽選で1名様にさせていただきます。 はせ

■新年、あけましておめでとうございます。昨年中はたいへんお世話になりました。今年も電撃ドリームキャストを、どうぞよろしくお願いいたします。(筆無精につき、お世話になった方々への年賀状の代わりでございます) ㋱

■'98年は、夏に沖縄出張、秋の紅葉の頃とカニのおいしい冬に北海道出張などがあり、とても楽しい…おいしい……、いや、大変忙しい一年でした。'99年はDCのソフトも出揃い、もっと忙しくなり……となると今度は海外!? ねぇ編集長♡ E岡

■私事ですが、もうすぐマンションの契約更新です。この機会に引っ越そうかと思ってるんですが、結局めんどくさくなってそのまま、てなことになりそうです。今年こそは、この性格どうにかならないかな……ならないだろうな。 オグ

■あけましておめでとうございます。昨年は多くの方々にお世話になりました。本年もよろしくお願いします。云々…、ていうような立派な挨拶が出来る編集者に早くなりたい、ピーターパンシンドローム㊥です。今年もヨロシク! ㊥

ライター募集

「電撃ドリームキャスト」ではゲームライターを募集しています。応募される方は、①履歴書②ゲーム紹介文(800字程度)を『ライター募集係』まで送ってください(応募原稿は返却しません)。

なお、応募資格は、

①自宅から御茶ノ水まで1時間程度

②18歳以上の方(高校生不可)

とさせていただきます。面接する方のみ2カ月以内にご連絡します。

電撃ドリームキャストVOL.4 1999年1月29日発行 定価550円(税込)

■発行人/塚田正晃
■編集人/長谷川真
■発行所/メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
(編集部)03-5281-5226
(広告部)03-5281-5205
■発売元/角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
(営業部)03-3238-8605
■印刷所/大日本印刷
■雑誌コード/24565-1/29

STAFF

■編集長 長谷川真
■副編集長 中村敏彦
■デスク 小坂淑恵、岩沢雅之
■編集 澄本慎司、飯岡富士男、山下博人、関根望、中島正雄、小倉力、小西康雅、田中早人、安田達也、千木良章
■編集協力 Kライターズクラブ、橋本理恵子、岡田幸生、篠崎明彦
■編集補助 荻野晴也、宮川亮、長坂江里子
■ライター 佐々木麻里菜、中里一雅、佐藤裕志、竹内拓也、高橋章輔、松崎豊、染谷行人、佐藤充、井口淳也、後藤宏典、野村一真、谷口一茂、三輪玲子、川口一、藤井幹順、山田英治、須々木了三、海老原幸治、池田智之
■デザイナー グァバ盛岡、2725 Inc(渡辺宏一、安井貴)、マイクロフィッシュ、バナナグローブスタジオ、クスコムーチョ、田代浩二郎、市川正美、渡辺美幸、田中晶子、コマツヒロノリ、高橋郁子、デザイン倶楽部、シンプリィ、斉藤和代、北山貴代、K.D.R.、東海創芸
■カメラマン 林久平、中村英良、江尻宏明、真下裕、日野道生、外崎久雄、船橋利尚

応募、お手紙のあて先

〒101-8305
(株)メディアワークス 電撃ドリームキャスト編集部「○○○」係
『電ドリ』ホームページアドレス URL:http://www.mediaworks.co.jp/users_s/dc/

※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。